METAL GEAR SOLID 2 - GTA3 - ACE COMBAT 4 - ONIMUSHA

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 51 - Mars 2001 - 49 F

T 6856 - 51 - 49,00 F

e conduite   Éditeur : Sony C.E.   Développeur : Polyphony Digital (Japon)   Site Internet : www.polyphony.co.jp (en japonais)   Disponible en juin 20

Gran Turismo 3

Les p'tits gars développeurs ont pourtant beau rester cloîtrés dans leur immeuble, le j
le maître d'œuvre. Si vous avez suivi les épisodes depuis le début, vous devez vous rappeler que GT3 se nommait initialement GT 2000. Sous cette appellation devait naître une
de Gran Turismo 2 de la PSone vers la PS2, sans autre a
que celle concernant la résolution de l'image et la fluidité de l'animation. De fil en aiguille et de bout de programmes en bout de pro
l'équipe de Polyphony Digital a su tirer au mieux parti de la nouve
jusqu'à prendre la décision de changer radicalement son fusil d'épaule. Pourquoi se contenter d'une simple adaptation quand la PlayStation 2 permet bien plus
on mais une véritable vitrine technologique pour la PS2. Le jeu de voiture ultime, aussi bien d'un point de vue réaliste que graphique. Mon dieu, comme cette décision s'avère être
Depuis, chaque version qui nous parvient est un hymne à la gloire des concepteurs de la console. Quelle puissance ! De plus en plus fluide, de plus en plus

Démos

- **Gran Turismo 3** (Jouable)
- **F1 Championship** (Vidéo)
- **Madden 2001** (Vidéo)
- **Knockout Kings 2001** (Vidéo)
- **Theme Park World** (Vidéo)
- **Sky Odyssey** (Vidéo)

ISSN : N°1271 4755 • numéro 51 • Mars 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Top Running Dri-FIT Triax : Votre seule contrainte, c'est la montre.

Il aurait fallu penser à mettre quelques filets de sécurité au moment de lancer la PS2. Les efforts fournis par Sony pour satisfaire le maximum de monde à la sortie de la machine sont inégaux face aux problèmes rencontrés actuellement par des centaines de joueurs avec leurs consoles. Un courrier donc globalement nourri de plaintes pour de multiples avaries, dysfonctionnements, etc., le plus souvent en rapport exclusif avec le DVD. Heureusement que certaines interrogations concernant les jeux arrivent encore à percer. Pour notre plus grand plaisir, il faut bien le dire… Ainsi soit jeu.

Feedback

par Sonia Jensen

Deux lasers, sinon rien

Bonjour, j'ai lu avec attention vos articles intitulés « La PS2 est-elle un lecteur DVD vidéo valable ? » et « DVD zone 2 : toutes les soluces », et je dois avouer que je suis quelque peu perplexe. Vous allez comprendre. Ayant acheté Les Convoyeurs attendent *(merveilleux Benoît Poelvoorde…) pour alimenter ma PS2, j'eus la surprise de n'obtenir que l'écran « Pas de données » à chaque insertion dudit DVD, quelle que soit la face (c'est un DVD double face). Vérification : DVD zone 2 PAL, a priori cela n'aurait pas dû poser de problème. Étape suivante : coup de fil à la hot-line Sony. Ma première interlocutrice semble étonnée par le problème et réfère le cas à un technicien. Là, une réponse m'est fournie : mon DVD n'est pas défectueux, mais la PS2 ne lit pas les DVD 18 (double face, double couche). Aïe ! Sournoisement, je suggère que présenter la PS2 comme l'équivalent d'une platine DVD (plus la console que nous connaissons, bien sûr), ça fait un peu désordre. Mon technicien ne se démonte pas et me pipeaute gentiment : « Seuls les lecteurs haut de gamme peuvent lire les DVD 18, car, voyez-vous, il faut un laser de chaque côté du disque pour lire les deux faces, et puis les DVD 18, c'est assez rare, de toute façon. » C'est cela, oui… Rien à dire sur la courtoisie du service, à ce niveau la hot-line est irréprochable. Mais que penser en revanche de l'incapacité de la (de ma ?) PS2 à lire ces fameux DVD ? Toutes les PS2 sont-elles dans la même situation ? Sony est-il conscient du problème ? Bref, mayday…*

Franck, de Paris.

Marche… ou crève

Ahem… Eh bien, j'espère au moins que les techniciens présents dans les rangs de la hot-line ne sont pas des cinéphiles doublés de cinévores. Pour s'amuser, prêtons-nous à une expérience simple et enrichissante (responsables de la hot-line, vous pouvez aussi jouer avec nous) : Achetez un joli pack DVD comportant deux disques distincts (comme le *Soldat Ryan* ou *Fight Club*) : prenez-les tous les deux, tartinez respectivement de colle les deux faces imprimées de chaque disque, puis pressez le tout pour qu'ils ne forment plus qu'un : voilà, vous avez un superbe DVD double face issu de la technologie dite « de rudiment » et digne d'un bricolage dominical. Que faut-il faire alors pour lire les deux faces en alternance sans toucher au CD ? Réponse : rien, ça n'existe pas. Pour lire une face après l'autre ? Il suffit de retourner le DVD ! C'est précisément ce que tout possesseur de DVD double face authentique a déjà coutume de faire pour profiter de l'ensemble des prestations de son disque. Car un DVD de ce type n'est rien moins que la synthèse de deux disques en un seul ! (gain de place, gain de sousous, et parfois disques moins « à problème » que les doubles couches…). Aussi, si dans tous les cas, quelle que soit la machine, le DVD doit être retourné, c'est qu'il n'y a qu'un, et qu'un seul laser qui équipe les appareils ! Un dernier rappel : les DVD 18 (double face, double couche) fonctionnent bien sur PlayStation 2 (c'est le cas de *L'Arme Fatale 4* par exemple). Alors de deux choses l'une : soit les représentants de la hot-line ont un sacré sens de l'humour, soit la PS2 est simplement une console. Un point c'est tout.

Infiltré dans Z.O.E.

Cher PlayStation 2 Magazine, je suis un heureux possesseur de ce tant convoité monolithe noir sous le doux nom de PlayStation 2 et je suis frustré et impatient (comme vous tous, je pense) en attendant MGS 2 : Sons of Liberty. Ayant le trailer de 9 min, cela me frustre de tenir ma Dual Shock 2 uniquement pour faire avance rapide et ralenti (eh oui, le trailer est sur DVD). Je veux sentir Snake se déplacer selon ma volonté. Et c'est pour ça que j'attends une démo jouable. Je sais, vous allez me dire : du calme, il y aura une démo jouable dans Zone of the Enders. Mais je n'aime pas les combats de méchas, aussi beaux soient-ils. Et même en étant un fan de la saga MGS, cela me dérange un peu de claquer 400 balles pour une démo jouable. C'est pourquoi je vous demande si vous comptez adjoindre au CD de démos des mois prochains la démo jouable qui sera présente dans Z.O.E.

Metal Gear 2 ?… Connais toujours pas

Sans aucun doute LA grande interrogation du mois ! Faudra-t-il attendre mars et le jeu développé par l'équipe à Kojima (« l'équipe DE Kojima ! », me souffle mon collègue de travail) pour goûter aux délices de l'infiltration en avant-première ? Hum, hum, ça m'ennuie de vous répondre ça, mais… oui, il le faudra. Bah non, il n'y aura pas de démo jouable de Metal Gear 2 sur nos tout prochains CD de démos. Ni avant, ni après la sortie du fameux Z.O.E., du moins pas immédiatement après. N'y voyez surtout pas une volonté de notre part pour vous forcer à acheter l'œuvre d'un développeur que nous admirons, pour le récompenser de ses efforts (quoique…). Nous sommes juste tributaires des autorisations de diffusion données par les grands manitous de la boîte Konami. C'est la triste loi du marché : il nous est tout simplement impossible de vous présenter la démo aussi longtemps avant la sortie officielle du jeu en Europe, ou d'utiliser une version déjà disponible en parallèle. Deuxième nouvelle pas très réjouissante en effet : Metal Gear a encore été repoussé. Dernière annonce « en date » : le jeu sortira au cours du premier trimestre 2002 sur le Vieux Continent. Vous n'aurez donc pas d'autre choix que de l'acheter en euros (arf, arf !)… Quant à la future démo de MGS2 sur notre CD, sachez que ce sera une autre version que celle proposée dans Z.O.E. Bon, si même ça, ça ne vous console pas…

La valeur de Z.O.E. ne se jugera pas seulement à sa démo de MGS2. C'est avant tout un jeu de qualité.

Mayday, mayday ! Nous avons besoin de votre attention. Le problème du 50/60 Hz se pose de nouveau sur PS2. On aurait aimé, comme sur Dreamcast, que la possibilité de choisir entre ces deux options se généralise sur tous les jeux PAL. Ce n'est malheureusement pas le cas et Sony n'a pas l'air d'y accorder une extrême importance. Manifestez-vous, écrivez-nous pour donner votre sentiment. Réagissez, sinon rien ne risque de bouger ! (sjensen@hfp.fr)

INFO/INTOX

Faisons taire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues… le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

En surfant sur le Web, j'ai appris que Squaresoft allait élaborer une version Play 2 de FF7, FF8 et FF9. Cela vaut-il le coup de laisser tomber la version PSone de FF9 et d'attendre la version Play 2 ?
Morgan

Info : Ces trois volets vont être adaptés sur PS2, et chacun des jeux sera vendu séparément… au Japon ! Aucune info concernant l'Europe n'a percé pour l'instant. Version PSone à préférer pour les plus pressés, sans aucun doute.

La prochaine série de PS2 aura-t-elle vraiment une télécommande fournie pour le même prix ?

Intox : L'information n'a pas encore été donnée à ce sujet pour notre continent (la chose existe déjà sur le territoire japonais, rappelons-le).

Une rumeur dit que Final Fantasy 10 n'aura plus d'accès online. Est-ce vrai ?
Tony, de La Rochelle

Info : Il faudra effectivement attendre l'épisode suivant de la saga, pour profiter du projet « Internet Play Online » lancé par Squaresoft, à l'origine prévu pour débuter avec le dixième volet de Final Fantasy, sur PS2.

Est-ce vrai qu'il faudra réserver le jeu GT3 et le volant ?
Khalid Lalla, de Mont-de-Marsan (40)

Intox : Pas de précision concernant leur disponibilité, encore moins la façon de se les procurer… Maintenant, un principe tout simple : tout peut se réserver, surtout dans les cas où la demande risque d'être supérieure à l'offre (suivez mon regard…)

Colin McRae Rally 3 : info/intox ?
Squall 15 ans de Martigues

Intox : On attend une éventuelle annonce du côté de Codemasters, qui sait.

Fausse note ?

Salut à tous, votre mag est cool et très complet, sauf en ce qui concerne la notation des jeux : où sont passées toutes les catégories de valeurs qui étaient : le design, la musique et le son, l'originalité, la jouabilité et la technique ? Elles sont maintenant réduites à trois, et cela n'est, pour ma part, pas assez représentatif de la qualité du jeu. Voilà, c'était un petit coup de gueule personnel, mais continuez, c'est un mag agréable à lire et très riche en news. Ciao !

Moe

Un autre niveau de lecture

Apparemment, cet abandon volontaire de notre part n'a pas plu à tout le monde, si l'on en juge les nombreuses lettres de lecteurs concernant le sujet. Il en faudra des numéros pour que vous retrouviez vos repères, là est toujours le risque lorsqu'on se hasarde à changer de formule. Et pour cause : nous avons jugé plus simple d'éliminer quelques critères de notation, qui, à notre goût, auraient envahi le champ de lecture du fan de jeux vidéo. Un choix qui s'accorde aussi avec notre volonté de ne pas faire de redondance avec le texte du test, qui évalue déjà des critères comme la jouabilité ou la durée de vie. Tenez, ça vous apprendra à « lire » uniquement les chiffres et les légendes des tests ! Maintenant, il va falloir réellement vous intéresser au travail auquel le testeur a consacré corps et âme : son texte !

Le problème à l'envert

Salut à tous. Les lecteurs de DVD enregistreurs arriveront cette année (en principe). J'aimerais savoir si la PlayStation 2 pourra lire les DVD enregistrés sur ces lecteurs. Ferez-vous des PlayStation 2 Magazine hors série avec des films sur DVD pour un prix d'environ 99 F ?

Mathieu G., d'Angerville (91)

Les jeux qui utiliseront les CD au format DVD seront-ils verts avec le câble RGB ?

Tom, grand PlayStationnien (77)

Le jeu reste le plus fort

La PS2 est une console de jeux doublée d'un lecteur DVD (O.K., tout le monde est au courant). Tous les jeux doivent être originaux pour fonctionner en mode lecture-jeu, le système « console » détectant le type de disque inséré, et décidant ou non de le lancer suivant sa qualité (une info présente sur un disque PS2 officiel valide son « authenticité », comme sur PSone). Lorsque vous mettez un film, c'est le mode « lecture DVD » qui passe à l'attaque, et il reste totalement indépendant du système jeu. Un DVD enregistré passera bien sur la Play 2 car il n'existe pas de système de vérification sur l'authenticité du DVD ; ceux-ci fonctionnent déjà sur tous types de lecteurs. De même, les CD audio enregistrés tournent parfaitement, au même titre que n'importe quel CD « original » (entendez : acheté dans le commerce). Le principe des DVD est clairement le même. Quant aux jeux utilisant le standard DVD, ils n'ont d'autre but que de profiter de sa grande capacité de stockage d'informations (la compression en MPEG-2 pour la vidéo par exemple). L'image verte, elle, est une caractéristique exclusivement liée à l'usage de la lecture vidéo avec un câble RGB. En lecture jeu, le signal vidéo délivré par la console sera retransmis correctement jusqu'au téléviseur, que le titre soit au format DVD ou non (voir notre rubrique Pratique). Autre chose : nous n'avons pas prévu d'éditer des hors série « spécial DVD ». Mais dès cet été, votre CD de démos, pour l'instant toujours au standard jeu PS2, se muera en DVD. De quoi inclure de multiples démos de jeux, bandes-annonces, etc., sur un même support. Il sera dur de passer à côté de ces trois lettres fatales, à l'avenir. Quant aux DVD vidéo, les films, vous pourriez bien avoir une bonne surprise d'ici peu, sous une forme nouvelle…

Les « limites » de la PS2

Salut à toute l'équipe, après avoir visionné une quinzaine de film DVD sur ma PS2, c'est la deuxième fois qu'au début de la lecture, on me demande un code secret (à 4 chiffres) de déverrouillage pour l'accord parental du film La Momie *(Universal Studio). Le magasin de location me dit que cela vient de la PS2 pour les films interdits aux moins de 18, 16 ou 12 ans. Alors, est-ce vrai ? Car pas de code, pas de lecture, ce qui est très vexant.*

Frédéric Callulier, de Massy (91)

Astuce interdite aux plus de 18 ans…

La configuration « surveillage parental » était effective par défaut sur les consoles américaines (un pays où la répression de la violence sous n'importe quelle forme est décidément un mot d'ordre). Sur les françaises en revanche, l'option doit être activée pour devenir effective, ou, dans ton cas, désactivée si le système est fonctionnel par défaut. Pour verrouiller ou déverrouiller la fonction, l'utilisateur devra donc taper le code de son choix, et préciser la catégorie du film à « bloquer » en particulier (film interdit aux moins de 12 ans, aux moins de 16 ans, etc.). L'information décidant de lancer ou non le disque se trouve précisément au cœur du DVD lui-même. L'option « surveillage parental » peut également être activée sur des lecteurs de salon. Fait amusant : en cas d'oubli du code sur PS2, il suffit de taper un chiffre spécifique pour que la console vous le retrouve… Ce chiffre, c'est le… euh… attendez, je ne vais pas vendre la mèche, c'est risqué (vos parents m'en voudront sûrement), juste vous fournir quelques indications. Premier indice : il se trouve dans le manuel d'utilisateur. Deuxième indice : le manuel est planqué dans le placard le plus haut, dans la cuisine (derrière les pots de confiture). Bonne chance…

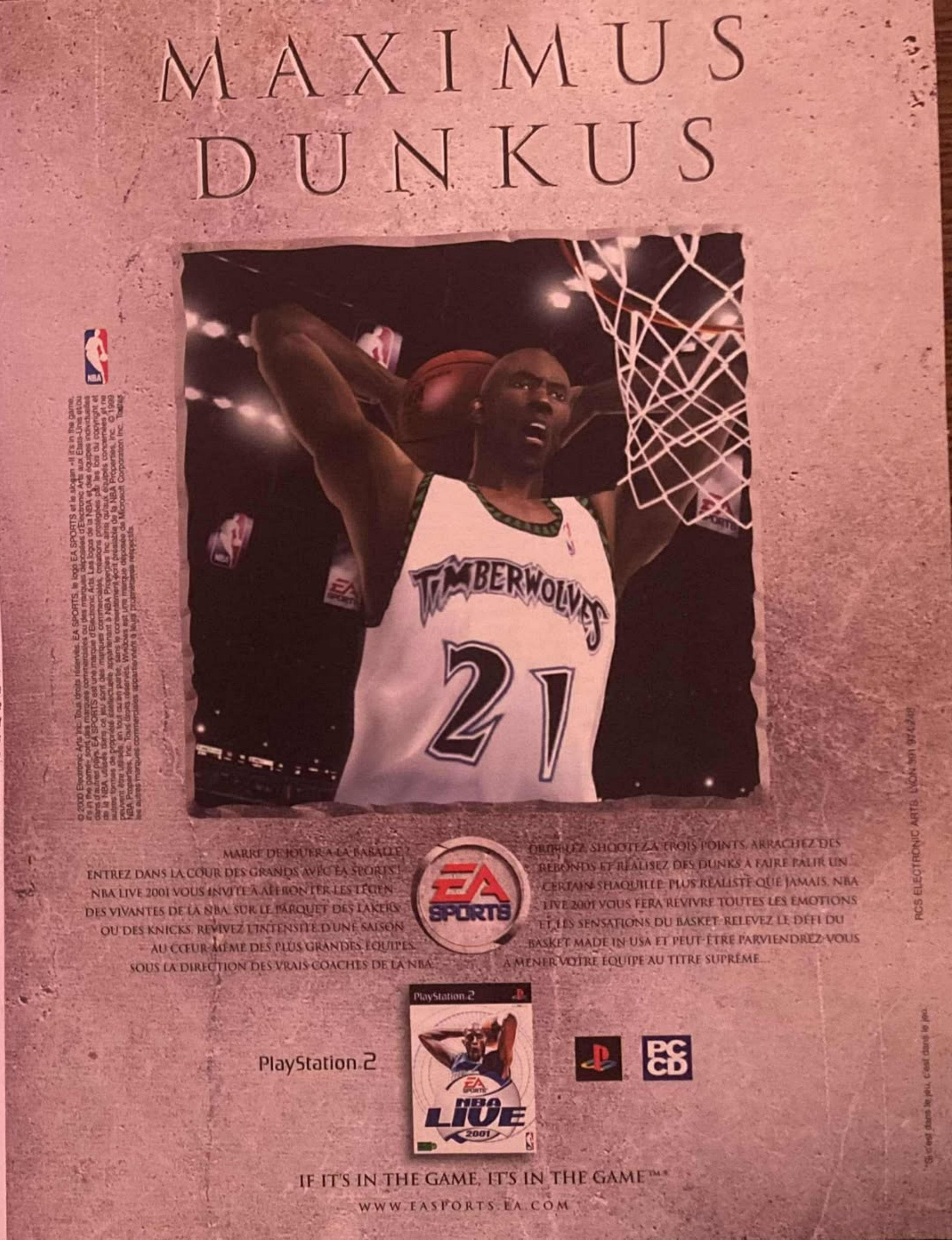
Les premièes photos de GT3 laissent déjà rêveur.

Version courte

Je vous écris pour vous poser une question concernant le menu de la PS2. Je voudrais savoir si on pourra upgrader sa console. Je m'explique : dans le menu des versions de la PS2, il est mentionné un numéro de version pour chaque caractéristique (DVD vidéo, Comptabilité PS1, CD audio et Browser) et je sais qu'au Japon, les heureux possesseurs de la nouvelle PS2 se voient gratifiés d'une version améliorée pour le lecteur de DVD et le lecteur audio. Alors, je voudrais savoir si nos consoles ont des chances de se voir upgradées dans ses quatre domaines ? Si oui, comment pourra-t-on l'upgrader et quand seront disponibles ces fameuses extensions ? En espérant être publié dans le prochain numéro de votre fantastique magasine, je vous souhaite une très bonne continuation.

PS2 perfectible

Déjà une précision, qui fait office de rappel (ou l'inverse) : le driver (« le programme qui permet de lancer… ») de la fonction DVD était disponible sur carte mémoire pour les consoles japonaises. Comble de chance pour nos amis japonais, la carte mémoire se trouvait donc dans la même boîte que la console. Suite à quelques défaillances sur ces mêmes cartes lorsque des sauvegardes de jeux se trouvaient dessus « en conflit », Sony a décidé d'intégrer cette fonction directement dans le cœur de la machine pour les versions européennes. Résultat, si le système se révèle plus fiable, il connaît



J'ai un super scoop !!! La Play 2 lira les MP3 !!!
Mister Lionel, alias Disizthesn@ke

Info : Lorsqu'un logiciel adéquat sera implémenté sur le disque dur qui équipera la console (d'ici quelques mois), la PS2 pourra, bien entendu, lire les fichiers audio compressés. En attendant...

Je vous écris juste pour vous demander s'il est vrai que le Multitap et le Gun (celui de Namco) ne fonctionnent pas avec les jeux Play 2 ?
Davor (13)

Info : Pour le Multitap, voir le Feedback du mois dernier (hin hin !). Un lecteur, Pascal, a tout de même trouvé une solution (voir ci-contre). Pour le pistolet, on attend le modèle officiel PS2.

J'ai entendu dire que Sega allait arrêter de produire des consoles sauf pour le Japon et également développer des jeux pour la PS2.
Maco

Info : Sega va mettre un pied dans le camp de Sony (entre autres) pour la production de jeux, la production de ses machines à l'échelle mondiale cessant le 31 mars, et de façon définitive... Salut amical tout de même.

J'ai entendu dire que le lecteur de DVD de la PS2 pouvait endommager les DVD vidéo ! Pour tout vous dire, je n'y crois pas trop mais j'aimerais bien avoir votre avis à propos de cette rumeur. Merci !
Dj Laly

Info et intox : : Installée dans de bonnes conditions (c'est-à-dire à l'horizontale), l'accident est impossible. En lecture « à la verticale », le problème a été rencontré par quelques utilisateurs. La cause : les mauvaises vibrations dues à la position.

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124 rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

en même temps une grosse limite : il n'est tout simplement pas améliorable en l'état ! Tandis que, côté Japon, la solution est simple comme « con nichon aah » (non, non, je n'ai pas vu *Taxi 2*...) : il suffit de charger des données sur sa carte mémoire ou de s'en procurer une comportant un driver plus récent. Côté français, il faudra attendre éventuellement une nouvelle série de consoles pour avoir droit à de nouvelles fonctionnalités (certaines rumeurs laissent même supposer que le driver DVD de la console serait flashable...). Allez, on croise les doigts pour un futur compteur de temps activable en surimpression pendant la lecture film. Un détail qui fait quand même cruellement défaut, il faut le reconnaître.

Avance et gros retards

Salut, alors voilà, Sony me fait penser de plus en plus à Nintendo. En effet, la machine offre des similitudes troublantes avec la N64. Machine très dure à programmer et qui offre très peu de titres aussi bien en japonais qu'en européen. De plus, tous les gros titres sont sans cesse repoussés (GT3 pas avant mai en jap !!!). Monsieur Sony, les joueurs veulent des jeux dignes de ce nom et ce n'est pas un lecteur DVD et une PlayStation de base qui vont faire le bonheur des acquéreurs de la boîte noire à 3 000 balles. La concurrence est et sera rude, Sony tout comme Nintendo se repose un peu trop sur les victoires passées. J'ai l'impression que l'histoire se répète... En espérant me planter, je souhaite longue vie au mag et à la PS2.

Olivier Desanges

Une bataille gagnée, mais pas encore la guerre...

Le monopole quel qu'il soit, lorsqu'il finit par arriver, échauffe un peu les esprits et rend tout à coup tout puissant celui qui l'exerce. Une notion à ne pas bannir, tout de même : la concurrence ! Sans elle, pas d'émulation, et un certain laisser-aller de la part de celui qui mène le marché. Contrairement à Nintendo, Sony ne semble pas pouvoir faire bande à part. Lancer une nouvelle console, c'est engager des moyens, et proposer des services qu'on espère mieux que ceux du voisin d'à-côté, avec une nécessité, celle de convaincre. Mais en l'occurrence, la réussite de la PS2 repose certainement à 50 % sur la renommée de la marque. Les deux consoles de Sony restent tout de même très proches, pour la raison de compatibilité qu'on connaît. Il n'y a aucune raison de ne pas profiter de son nom et sa renommée, ça semble logique, mais d'ici à se reposer sur ses victoires passées... Inversement, le joueur attend beaucoup, en retour, de la deuxième création d'un constructeur qui a su le séduire pleinement avec sa première console. La bonne volonté doit donc venir des deux côtés de la machine, et un effort doit être fourni du côté joueur face à elle : lui laisser le temps d'avoir de bons jeux. Histoire à suivre avec l'arrivée massive de la concurrence...

Double emploi

J'ai trouvé une soluce pour pouvoir utiliser le Multitap PS1 sur la PS2. Il suffit de brancher une rallonge pour manette entre la PS2 et le Multitap, comme ça plus de problème pour brancher la prise et pour le branchement de la carte mémoire. Pour la compatibilité avec les jeux : pour l'instant, j'ai réussi à jouer avec des jeux PS1 ; quant aux jeux PS2, n'en ayant pas encore en multijoueur (peut-être un petit geste de votre part ?), je n'ai pas pu essayer. Cela peut faire économiser entre 300 et 400 francs, ce serait bête de ne pas en faire profiter tout le monde.

Pascal

Dernier branchement en date

Il suffisait d'y penser ! Merci pour cette précieuse indication. Sony voulait nous « piéger » en créant des accessoires spécifiques PS2, mais la fameuse compatibilité a eu le fin mot de l'histoire. La rallonge se raccorde, en effet , simplement au port manette, sans connecter de fait la partie carte mémoire avec la machine. Mais cette limite représente bien peu de choses face à l'avantage de ne pas avoir à débourser encore quelques centaines de francs pour profiter de tous les avantages de sa console. De quoi se procurer le jeu multijoueur qui fait défaut (...oups !).

Héros de papier sur PS2

J'ai lu dans l'avant-dernier mag que le créateur de Rayman voulait faire un jeu sur la base de la B.D. XIII. Pour quand annonce-t-on ce jeu ? Merci d'avance de répondre à ces questions essentielles pour moi... et sans doute pour d'autres. Salut à tous.

Guillaume, 23 ans, de Chatou

Dans la « veine » de la série...

Une nouvelle fois, le neuvième art fera son incursion dans le monde vidéoludique de la PlayStation. Ça reste une grande première pour la Play 2. Vu la qualité scénarisitique de la B.D. *XIII*, on peut au moins espérer que le sujet ne donnera cette fois pas lieu à un nanar vidéo-ludique dans la veine d'Astérix ou Iznogoud (un nom prédestiné...), deux tentatives ratées inspirées de la B.D. sur PSone. Ici - c'est l'histoire qui veut ça - on aura droit à tous les rebondissements d'un vrai jeu d'aventure, suspens, infiltration et action à la clé. Le développement du jeu vient tout jute de commencer, et sa sortie n'est pas prévue avant l'année prochaine sur la PS2 française. La licence du célèbre perso à la recherche de son passé est dans les mains d'Ubi pour une durée de cinq ans... Qui sait si elle donnera lieu à presque autant de titres qu'en comporte déjà la série (qui a déjà dépassé le chiffre fatal, en nombre d'épisodes !). Une chance de voir la boîte de production créatrice de Rayman s'y coller, ça ne laisse augurer que du bon. En espérant que la toute première adaptation des aventures de *XIII* satisfera à la fois les bédéphiles et les joueurs. On croise les doigts, il paraît que ça porte chance...

« Secret Défense », le 14e épisode des aventures de *XIII*, vient de sortir. Et ce n'est pas fini...

Jeux à sortir

	éditeur	genre	pour quand ?
DARK CLOUD	Sony	RPG	mars/avril 2001
GRANDIA 2	Game Arts	RPG	aucune date
STARCRAFT	Blizzard	stratégie	aucune annonce
DIABLO 2	Blizzard	stratégie/RPG	aucune annonce
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	RPG	aucune date

NES de Nescafé
Le plus fort c'est la douceur de son goût.

Nescafé Nes est doux car c'est un mix inédit d'Arabicas et de Robustas doux à la torréfaction légère. OK. Mais attention ! Parce que c'est un 100 % pur café, il est 100 % stimulant.
Nes de Nescafé. Ne vous fiez pas à sa douceur.
NESCAFÉ Open up*
*S'ouvrir aux autres

La PlayStation 2 de printemps est avant tout un lecteur de DVD vidéo. On s'étonne du peu de titres disponibles en ce mois de mars du côté des jeux. Bien entendu, on s'attend d'ici quelques semaines, à une invasion massive des titres (sans doute à partir de juin), mais force est de reconnaître que, pour le moment, *Gladiator*, *Terminator* ou *Scream 3* décrocheront la vedette. Le DTS à l'honneur sur PS2 avec, pour l'occasion, une petite virée technique dans le domaine. Histoire de comprendre que, même si les jeux se font rares, la PS2 peut tout de même vous faire découvrir des sensations auditives nouvelles. Pour le reste, il faudra prendre son mal en patience. Si, au Japon, le mois de mars s'annonce épique, l'Europe devrait traverser une période très calme en attendant les Gran Turismo 3 and Cie. Un GT3 que vous découvrirez ce mois-ci en exclusivité dans une version non finalisée, qui vous donnera tout de même une première impression. Une bonne qui plus est.

J.-F. Morisse

Sommaire

En couverture

44 Gran Turismo 3
À l'heure où nous vous proposons la démo exclusive de GT3, la dernière version en date, dévoilée par Sony, nous a permis de découvrir le mode Rallye. Impressions à chaud !

Sommaire

Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine - Sommaire PlayStation 2 Magazine

Story-board 20
Alone in the Dark 4, alias le survival/horror made in France, commence à dévoiler ses charmes par l'intermédiaire de ses croquis et autres travaux préparatoires.

Mise en scène 26
Star Wars reste l'une des plus prolifiques (et lucratives) licence commerciale. Normal, donc, que nous lui consacrions la mise en scène de ce mois-ci !

Projection privée 28
Après avoir passé quelques heures sur la démo jouable de Metal Gear Solid 2, nous pouvons enfin l'affirmer : la bombe annoncée tient toutes ses promesses ! Et aussi : Ace Combat 4, Extermination et GTA 3.

Casting 44
Pour se consoler de l'affligeante absence de tests, ces « pages Kleenex » vous mettront du baume au cœur. Entre Z.O.E., Onimusha, Devil May Cry, WRC 2001, Unreal Tournament, Red Faction et The Getaway, vous aurez de quoi sécher vos larmes !

Travelling
Pas de jeu du mois dans ce numéro, les deux sorties ne méritant pas cette appellation. Mais qu'importe, on en a profité pour dresser un premier bilan sur la PS2, en compagnie de Phil Harrison (le responsable des développements en Europe chez Sony)…
NBA Live 2001 102
Oni 104

Les autres sorties
106 Driving Emotion Type S
106 Pool Master

110 Sorties DVD
La Sortie du mois : *Gladiator*, ou le péplum sauce Ridley Scott ! Et si la prestation de Russell Crowe vous laisse de marbre, tournez-vous vers *Terminator*, *Pitch Black*, *Shangai Kid* ou *Scream 3*… Cerise sur le gâteau, un petit topo sur les scènes coupées présentes sur certains DVD !

132 Réflexion
Le jeu vidéo mérite-t-il le statut d'art ? Une réflexion passionnante, qui s'étale sur 5 pages !

140 Hors jeux
Tous les « à-côtés » du jeu vidéo. Ou comment se distraire en cette anorexique période de sorties…

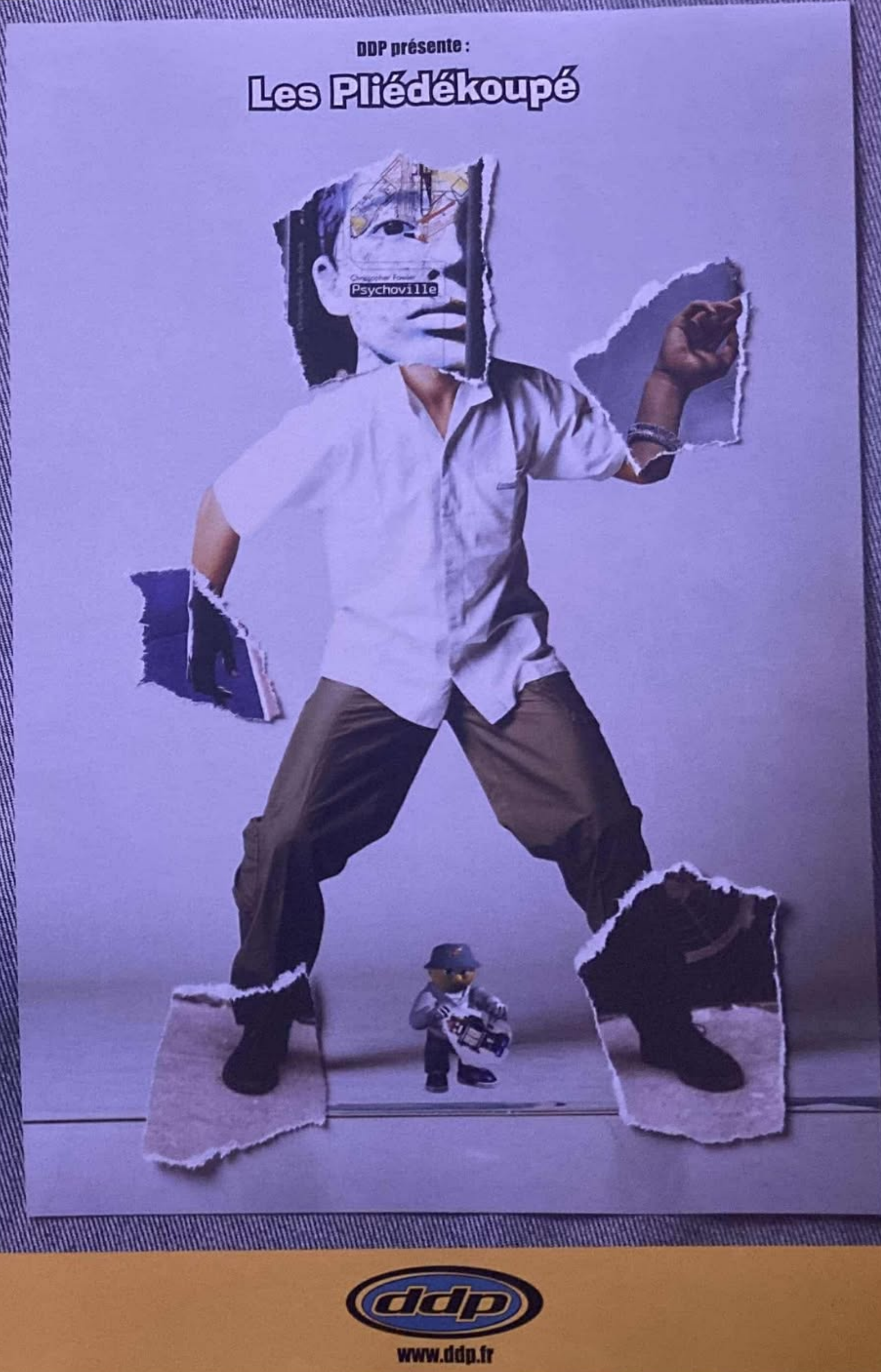
Sans oublier les autres rubriques
108 **DVD matos**
146 **Pratique**
152 **Internet**
154 **Comme les autres**
156 **Bonus**
158 **La notice du CD**
160 **Récap**

Metal Gear Solid 2 : Notre première entrevue en privée avec Snake n'aura laissé personne de marbre ! Chronique d'un chef-d'œuvre annoncé… p. 28

Ace Combat 4 : Avec Ace Combat 4, la deuxième salve de sorties chez Namco devrait rapidement nous faire oublier le cas Ridge Racer V… p. 32

Onimusha : Ou quand Capcom revisite l'histoire du Japon médiéval, à la sauce jeu de combat. Superbe ! p. 48

Gladiator : Arrivée dans l'arène DVD du péplum sauce Hollywood. Du grand spectacle ! p. 110

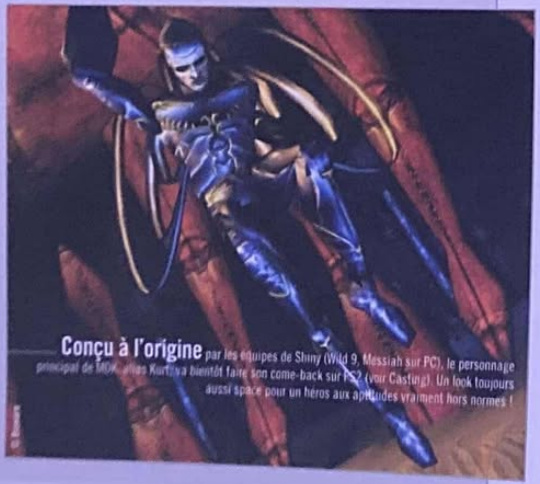


L'ORÉAL
PARIS
"COIFFURE FROISSÉE,
EFFET SAUT DU LIT."
OUT OF BED
NOUVEAU
SPECIAL FX STUDIO
NOUVEAU
L'ORÉAL PARIS
OUT OF BED
EFFET DÉCOIFFÉ
LONGUE DURÉE
CRÈME FIBRE MODELANTE
Les coiffures tiennent,
les cheveux aiment.
L'ORÉAL
PARIS
Parce que je le vaux bien.
www.lorealfx.com

Au même titre que notre humeur, conditionné par le rythme des saisons, la rubrique Grand écran fluctue en fonction de l'actualité PS2. Et là, soyons clairs, c'est calme, très calme. Moralité, seulement deux pages ce mois-ci, pour vous présenter les plus beaux artworks du moment…

Figure emblématique du RPG, le dragon est une créature maintes et maintes fois designée par les développeurs de jeux vidéo. Celui-ci, tiré d'Eternal Ring adopte un style original et, ma foi, assez réussi.

© From Software



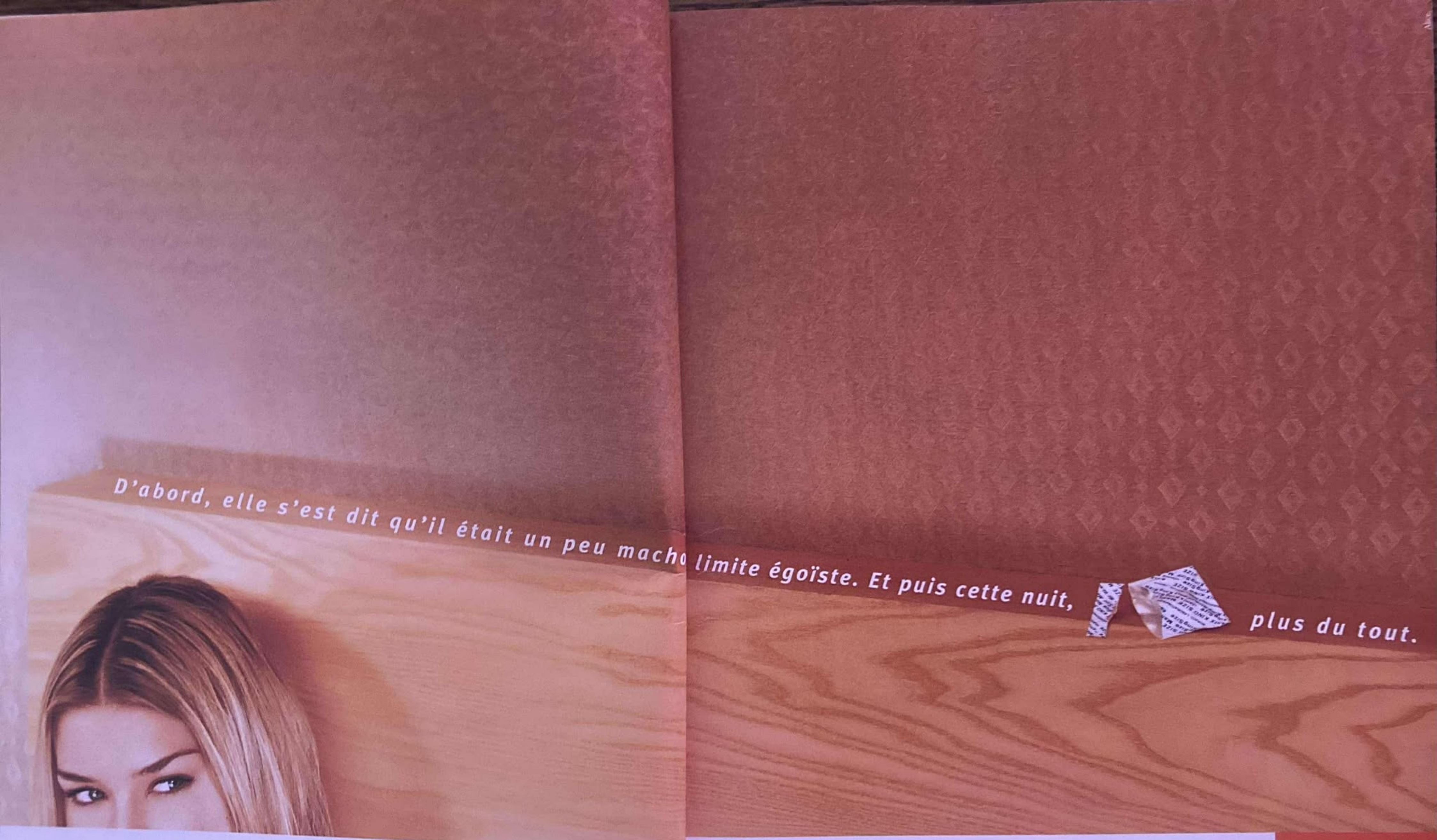
Conçu à l'origine par les équipes de Shiny (Wild 9, Messiah sur PC), le personnage principal de MDK, alias Kurt, va bientôt faire son come-back sur PS2 (voir Casting). Un look toujours aussi space pour un héros aux aptitudes vraiment hors normes !

Le Mécha, géant de métal « contrôlé » par un humain, est une créature ultra-populaire au Japon. Logique, donc, que les simulations de combat entre ces robots sortent par paquet de douze sur l'archipel nippon. Chez nous, le style plaît moins, même si certaines productions bénéficient de vraies qualités ludiques, à l'image d'Armored Core 2, dont est issu ce visuel.

© From Software

Allez hop ! rien que pour les yeux, une petite tuture rutilante, vue dans Ridge Racer 5. Ça ne mange pas de pain et c'est joli !

© Namco



Parce que cette nuit, c'est lui qui a proposé le préservatif et que ce geste l'a touchée. Parce qu'en se protégeant, il la protège aussi. Ce geste n'est pourtant pas suffisamment répandu, comme le prouvent les nouveaux cas de sida en majorité hétérosexuels depuis 1997.

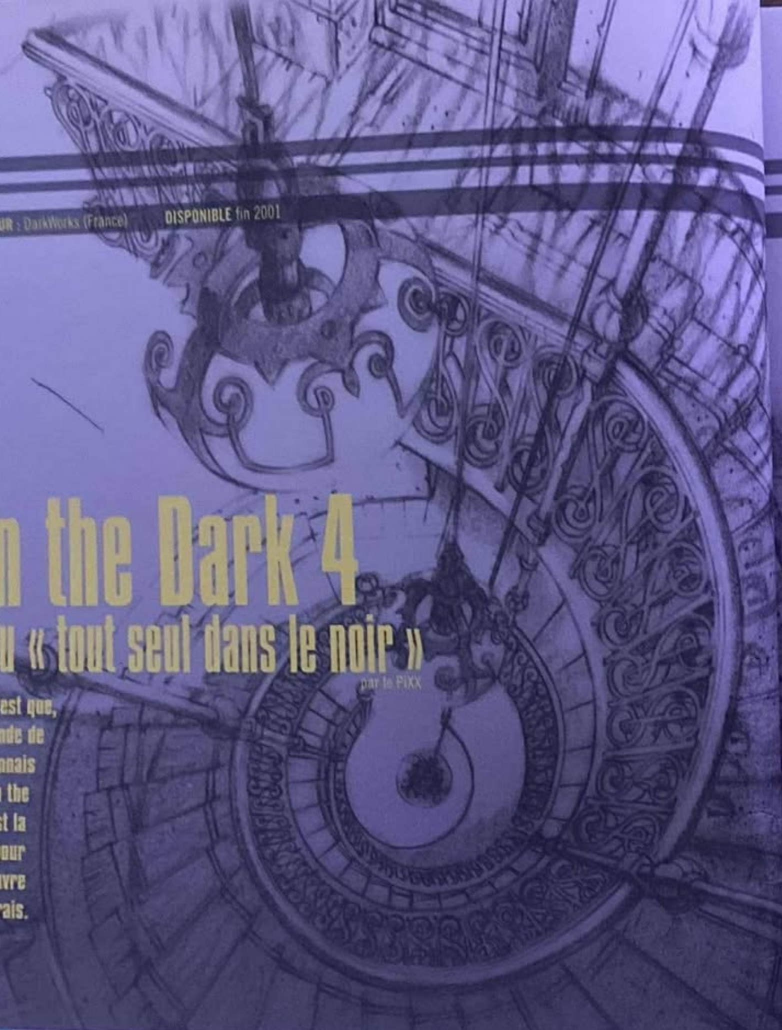
Alors protégez vous ! Le préservatif est la meilleure protection contre le virus du sida et les maladies sexuellement transmissibles. C'est aussi un moyen de contraception.

Le sida on en meurt encore.

CFES
www.cfes.sante.fr

MINISTÈRE DE L'EMPLOI ET DE LA SOLIDARITÉ
SECRÉTARIAT D'ÉTAT À LA SANTÉ ET AUX HANDICAPÉS

SIDA INFO SERVICE : 0 800 840 800.



ÉDITEUR : Infogrames DÉVELOPPEUR : DarkWorks (France) DISPONIBLE fin 2001

Alone in the Dark 4
les dessous du « tout seul dans le noir »

par le PIXX

La bonne nouvelle, c'est que, tout comme vous, bande de lecteurs, je ne connais absolument rien de Alone in the Dark. Et l'ignorance est la meilleure des alliées pour apprécier une œuvre avec un œil frais.

Pour ceux qui connaissent encore moins que moi Alone in the Dark, sachez que ce jeu a inspiré toute la création de Resident Evil. Bon, c'est vrai que le dernier volet de ce jeu (Alone in the Dark 3, donc) est vieux de six ans, et qu'il a eu le temps de se faire quelque peu éclipser par les trois Resident Evil venus derrière.

Alone in the Dark 4, comme ses prédécesseurs, nous permettra de mener une enquête sur du paranormal pur jus, en nous catapultant sur une pauvre île déserte, abandonnée depuis la fin des années 30, et sur laquelle se sont déroulées des expériences biologiques plus ou moins inavouables. Histoire de faire le lien avec les jeux précédents, l'un des deux investigateurs qu'on aura le loisir de jouer n'est autre qu'Edward Carnby, le détective de l'étrange, qui avait bouffé tant de kilomètres et de sales bestioles dans les trois épisodes précédents.

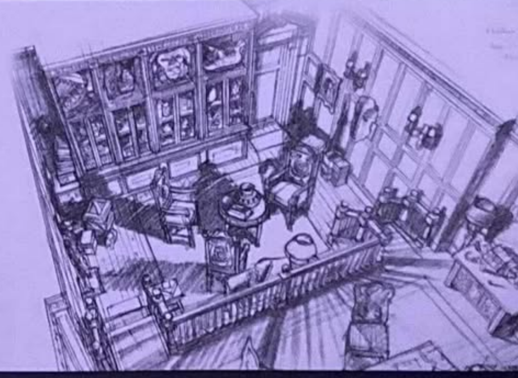
Rouge profond

Puisque toute la pression de ce genre de jeux passe par son ambiance, il fallait que DarkWorks, le studio de développement français, mette le paquet en matière de son et de graphisme. Pour le son, il ne faudra pas m'en vouloir, mais je n'ai pas une oreille musicale, et en plus de ça, vous le retranscrire par écrit ne serait pas une idée extrêmement géniale. En revanche, pour le graphisme, nous avons pu rencontrer les trois principales personnes ayant participé à ce projet. Les responsables de ces œuvres troublantes et de la conception de cet univers tourmenté sont Benjamin Carré, Nicolas Bouvier et Matthieu Lauffray. Si les deux premiers auteurs se sont surtout occupés des décors, le dernier, lui, a beaucoup plus travaillé sur les personnages. Aussi curieux que cela puisse paraître pour des graphistes, il a fallu concevoir un univers défini par sa noirceur et son obscurité. En effet, défini le jeu reprend les bonnes recettes du fantastique lues dans les œuvres de Lovecraft et donnant des résultats terriblement efficaces. D'une certaine manière, les auteurs ont dû s'en tenir à un adage : « L'horreur ne fonctionne que par son non-dit ». De fait, lorsque l'imagination du public cavale un peu trop, les peurs ancestrales remettent le couvert, et l'effet de suspens est au rendez-vous, la trouille du spectateur aussi. Après tout, ce n'est pas un hasard si ces morceaux d'horreurs se dévoilent à grands coups de lampe torche. Reste le scénario et les effets de surprise pour concrétiser davantage l'ensemble. Mais pour ça, on attendra que le jeu sorte à la fin de cette année.

COMMENT AVEZ-VOUS PU REPRENDRE L'UNIVERS DE ALONE IN DE DARK, SIX ANS APRÈS LE DERNIER ÉPISODE ?
Au niveau du scénario, tout a été revu et corrigé. Cette fois-ci, on devait travailler sur quelque chose d'intemporel. L'action se passe sur Shadow Island, un morceau de terre perdu au milieu de l'eau, depuis les années 30. Maintenant, pour l'ambiance, on a repris l'idée fédératrice des autres Alone in the Dark, qui consistait à afficher les décors sous des angles de caméra très bizarres, ou en reprenant l'idée plus anecdotique de dévoiler les morceaux d'horreur ou d'intrigue à la lueur de la torche du personnage.

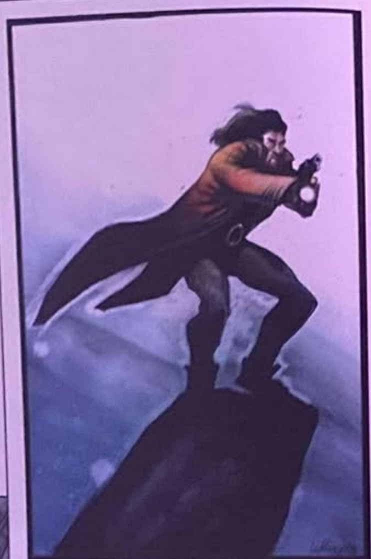
ON VOIT QUE PRESQUE TOUS LES DESSINS PRÉPARATOIRES SONT EN NOIR ET BLANC. POURQUOI ? CELA N'A PAS ÉTÉ TROP DUR D'APPLIQUER DES COULEURS PAR LA SUITE, AFIN DE RESTITUER L'AMBIANCE DÉSIRÉE ?
Bon, il ne faut pas oublier qu'on est pris par le temps lorsqu'on doit travailler sur une production comme celle-là. Le noir et blanc étant plus rapide, on a décidé de l'exploiter à fond pour créer une ambiance, même dans le plus simple des croquis. Comme le jeu se dévoile sous le faisceau de la lampe du héros, c'était intéressant de travailler le décor plus en tant que valeur qu'en tant que couleur. Pour les couleurs proprement dites, on a pris quelques croquis, et on en a fait des couleurs directes. Cela nous a permis de définir une palette pour chaque ambiance, chaque endroit-clé et chaque moment important dans le scénario.

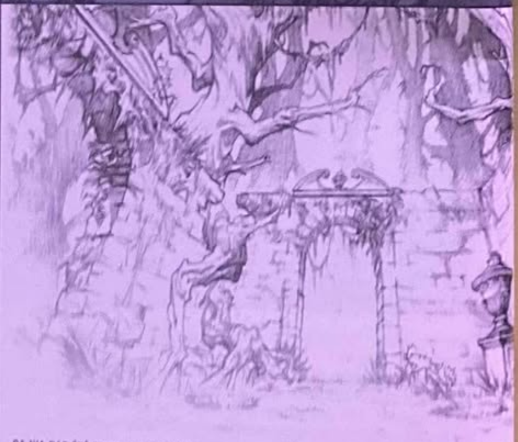
ÇA VEUT DIRE QUE VOUS AVEZ DÛ DESSINER CHACUN DES DÉCORS, SOUS CHAQUE ANGLE DE CAMÉRA QUE LE JEU EXPLOITE ?
Non, Dieu merci ! Rien que pour le dessin de tous les décors, il a fallu réaliser 500 croquis. Sachant que certains nous montraient les décors sous deux angles de vue différents. Ce qu'on a fait, la plupart du temps, c'est dessiner les pièces et les endroits traversés par les héros en vue plongeante en détaillant au maximum tous les éléments de décor.



APRÈS SIX ANNÉES D'ABSENCE, COMMENT AVEZ-VOUS PU ADAPTER CARNBY ?

Six ans, dans le jeu vidéo, ça fait comme un trou. Sur ce coup-là, on s'est contenté de faire voyager le personnage dans le temps, sans pour autant qu'il ne prenne une ride ! Tout d'abord, on l'avait rhabillé façon GI Joe, mais le dessin avait le chic de nous montrer ce que Carnby ne devait pas être trop « militaire ». Alors, on a rallongé sa veste et ses cheveux, et on a remplacé sa lanterne par une Maglite bien puissante. Pour la modélisation, on a fait comme pour les monstres, on a appelé un autre sculpteur, et on lui a demandé de sculpter les têtes des principaux protagonistes humains du jeu, pour pouvoir se servir une fois de plus du Polemus. (voir page suivante)



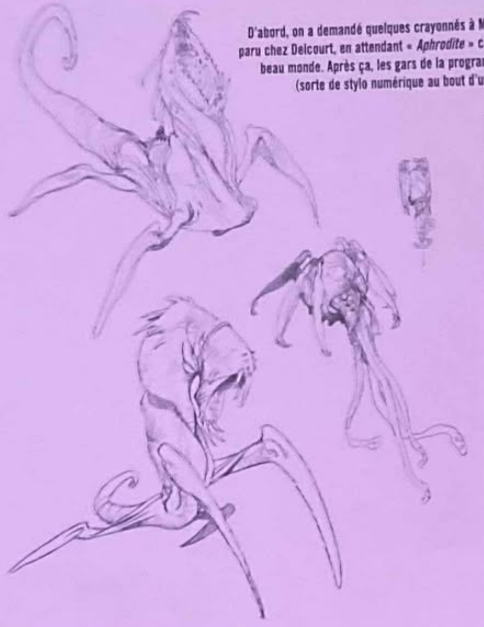


ÇA N'A PAS ÉTÉ TROP DUR DE TRAVAILLER SUR CERTAINS DÉCORS QUI AVAIENT UNE GRANDE IMPLICATION AU NIVEAU DESIGN ? JE PENSE NOTAMMENT AUX PASSAGES UN PEU « PLATES-FORMES » DU JEU.

Non. En fait, on a travaillé autant dans les couloirs que dans nos bureaux. Ce que je veux dire, c'est qu'on faisait toujours des allers-retours pour s'échanger les informations. Du genre : « Oui, l'entrée du niveau est par là, et la sortie se trouve ici ». Tout le travail de conception s'est déroulé d'une manière très « évolutive » avec les autres équipes, et notamment celle des scénaristes et des concepteurs de niveaux. Rien n'a été fait au hasard.

COMMENT VOUS Y ÊTES-VOUS PRIS POUR LA CRÉATION DES MONSTRES ?

D'abord, on a demandé quelques crayonnés à Matthieu, puis on a appelé Claire Wendling (dessinatrice de « *Desk* », un carnet de croquis paru chez Delcourt, en attendant « *Aphrodite* » chez les Humanoïdes Associés), pour qu'elle nous crée des sculptures très détaillées de ce beau monde. Après ça, les gars de la programmation se sont amusés à numériser les sculptures en les scannant à l'aide d'un Polemus (sorte de stylo numérique au bout d'un bras articulé, qui prend les coordonnées des points dans l'espace, un scanner 3D, quoi).



SACHANT QUE VOUS DESSINIEZ VOS DÉCORS D'UNE MANIÈRE « STATIQUE », COMMENT AVEZ-VOUS PU ADAPTER LES ACTIONS ÉVENTUELLES DANS CHACUN DES DÉCORS ?

C'est-à-dire que les décors étaient conçus en croquis avec un point de vue le plus large possible. Ainsi, on était sûr qu'on ne serait jamais confrontés à un problème de cadrage, ou de place, dans la création des décors mêmes. Maintenant, il y a eu aussi pas mal d'échanges avec les programmeurs pour discuter des différents angles de vue possibles dans la même pièce afin d'être sûr que le jeu fonctionne dans son action. En plus, en ce qui concerne les phases d'action des personnages avec des éléments de décors, on a dessiné un bon nombre d'entre eux indépendamment, comme un designer industriel crée un objet à part entière.

Introducing the Wonder Bar*.

*Voici la super barre.

Mon salon made in Lucas

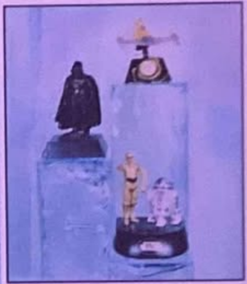
Nous nous devions d'évoquer l'univers lucasien pour souligner comme il se doit, la sortie très prochaine du jeu Star Wars : Star Fighter, en avril 2001. Ce dernier s'inspirera du film tant controversé : *Episode One*. Pour les fans purs et durs, et les néophytes néanmoins très enthousiastes, on n'en doute pas, un bref aperçu en images de ce que pourrait être votre vie et son cadre, si votre passion devenait dévorante.

Casque Vador : 609 F
Casque Boba Fett : 609 F

Remerciements à :
Lucasfilm Magazine pour le prêt des goodies,
pour tous renseignements :
BP82 –75961 Paris Cedex 20
Tél. : 01 40 31 93 28

Le Bihan : mobilier contemporain
Paris - Tél. : 01 43 43 06 75
Persona Grata : design (meubles, objets)
Paris - Tél. : 01 42 71 42 74

Yoda interactif avec le sabre laser : 579 F (et le double sabre laser de Dark Maul : 349 F)



Réveil Naboo Fighter : 369 F
Tirelire C-3PO/R2-D2 : 269 F
Tirelire Vador : 269 F

Poupées Chancelier Valorum/ Garde de Coruscant : 399 F
Stormtrooper : 269 F

Sac à dos Jar-Jar Binks : 419 F

GENRE : Action/infiltration **ÉDITEUR** : Konami **DÉVELOPPEUR** : KCEJ (Japon) **DISPONIBLE** en novembre 2001 (au Japon)

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

par Grégory Szriftgiser

On y a joué, oui. Et ça fait même près d'un mois… Un après-midi entier, survolté, durant lequel la manette Dual Shock 2 est passée de main fébrile en main impatiente, de chaque membre de la rédaction. Metal Gear Solid 2 répond non seulement à nos attentes, mais bien plus encore. Dans ces moments-là, nous autres rédacteurs bénissons le ciel d'avoir un métier aussi formidable !

Enfin, on y a joué !

© Konami

Avant toute chose, je me dois tout de même de vous présenter quelques excuses (légères). Comme certains d'entre vous auront pu s'en apercevoir, à la lecture de l'édito du mois dernier, cela fait, en effet, un mois (plus, à l'heure où vous lirez ces lignes), que nous avons eu le loisir de jouer à la démo de Metal Gear Solid 2 qui sortira avec le jeu Z.O.E. ! Déchirés entre le désir de partager avec vous, au plus tôt, cette expérience extraordinaire et les impératifs qui nous ont permis de la vivre (un accord avec Konami qui nous retenait jusqu'à la fin du mois), ce n'est qu'in extremis, en plein bouclage, que nous avons pu glisser un mot à ce propos. Mais quoi qu'il en soit, la clause de silence mise à part, il nous apparaissait préférable de réserver des pages dans ce numéro-ci et de traiter correctement le sujet, plutôt que de le faire dans la précipitation d'un bouclage survolté. Bref, voici comment expliquer pourquoi - si vous vous posiez la question - le mois dernier, Play2Mag ne vous a pas fait bénéficier de cet évènement majeur.

L'unanimité d'un chef-d'œuvre annoncé

Difficile de ne pas verser, dès les premières lignes, dans l'abus de superlatifs ! Je vais plutôt commencer par vous décrire ce début de journée, qui fut si exceptionnel pour nous tous. Moi-même, habitué des réveils tardifs en plein milieu de journée, j'ai débarqué de bonne heure (ndlr : on se souviendra de la théorie de la relativité généralisée d'Einstein), comme une furie, à la rédaction, sachant pertinemment ce que pouvait me coûter une nouvelle panne d'oreiller. Prenant à peine le temps de saluer Stéphanie, l'attachée de presse de Konami France venue nous apporter le disque tant attendu, c'est face à un cordon d'individus en furie que je débarque dans la salle des tests… C'est Jean qui tient la manette, flanqué de toute l'équipe, tous scotchés à l'écran, dans une alternance de silences quasi religieux et de cris mêlant surprise, enthousiasme débordant et vocabulaire familier mais franc… « Morteeeel ! », « Putain, ça tue la gueule ! », « T'as vu ça, comment ça déchire ? », etc. Le moment n'était pas à la retenue… « Alors ? Alors ? » lançai-je, la bave aux lèvres, balançant nonchalamment mon sac à côté de mon bureau, prêt à prendre d'assaut la manette sans la moindre vergogne ou once de savoir-vivre. Jean, qui vient de faire mourir Snake, se retourne et donne la règle clairement établie : « Dès qu'on meurt, on passe la manette au suivant ! » J'attends mon tour, les yeux rivés sur l'écran. Et déjà, j'en suis sûr, je vais prendre un pied d'enfer.

MGS 2 dépasse même nos espérances

C'est bon, le doute n'est plus de mise. Les trailers que nous avons pu voir, les images extraordinaires que nous avons pu diffuser… tout s'est matérialisé exactement comme rêvé devant mes yeux. Et même mieux. Passée une intro bien sentie montrant Snake marchant sur un large pont à côté d'un intense trafic, puis enclenchant son camouflage optique pour sauter à l'élastique et retomber, avec la grande classe, sur le pont du cargo, on commence à jouer. C'est magnifique : dehors, c'est la tempête. Les effets de pluie, avec les gouttes rebondissant sur les éléments du décor et les personnages, accompagnés de bruitages exceptionnels, me placent tout de suite dans l'ambiance. J'avance un peu, Otacon me contacte bien vite par radio pour m'expliquer deux trois trucs sur l'interface du jeu et ce qui se passe. Nouvelle cinématique, le cargo est pris d'assaut par des soldats qui ne font pas dans la dentelle. Débarquement des hélicos, égorgements en série, le sang coule déjà et l'équipe de soldats, visiblement particulièrement coordonnés et entraînés, investit le navire. Graphiquement, c'est la tuerie. Le son, pareil. L'ambiance, d'enfer. Je passe en vue subjective, je redresse ma vue… Le cordon de pluie s'efface pour laisser place au fur et à mesure à l'impact des gouttes, lorsque je lève mon regard vers le ciel. L'effet tue. La pluie rebondit sur les structures magnifiquement détaillées du navire, brouille la lumière légère projetée par des veilleuses sur les parois du pont supérieur. Snake est magnifiquement animé. J'avance un peu, me plaque contre la paroi et lance un regard vers l'escalier qui commence au coin… La caméra suit l'action à merveille, m'offrant l'angle de vue idéal au moindre de mes mouvements. Un garde approche par le bord du navire ! Je me cache, attends le bon moment, puis sors mon pistolet à fléchettes tranquillisantes. Je passe en vue subjective pour viser la tête. Le garde s'écroule aussitôt. Aurais-je visé la cuisse, par exemple, que le sérum aurait mis bien plus de temps pour endormir le soldat ! Je prends le corps avec moi, puis commence à me glisser sous la coursive à laquelle même l'escalier. Le corps réagit à merveille

Les photos ne rendent clairement pas grâce à la magnificence graphique de ce que nous avons vu, notamment pour la pluie.

Il sera préférable de jeter les corps par-dessus bord.

Personne… Allez, une petite clope pour la frime !

Quelques comportements ennemis

Voici, illustrés par des photos prises in extremis lors de nos parties (difficile avec autant d'excitation d'y penser !), quelques-uns des comportements, souvent époustouflants, auxquels nous avons été confrontés.

Alerte donnée et Snake caché dans un casier, les soldats débarquent. En haut à droite, un petit écran montre les soldats cherchant la salle sous la direction d'un homme plus gradé. Leur comportement est extraordinairement réaliste.

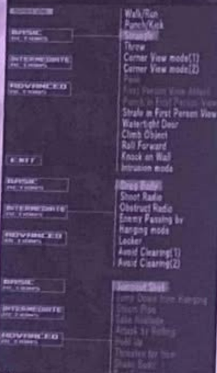
Une fois découvert, Snake doit s'en sortir tant bien que mal, le casier étant détruit lors de l'affrontement… Pendant qu'un corps à corps a lieu avec un des soldats, deux autres se placent loin, dans le dos de Snake, pour un tir croisé, dès que leur camarade est hors de leur ligne de tir !

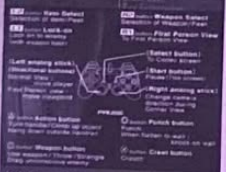
Ce garde, isolé et surpris de dos, n'a d'autre choix que de lever les mains.

Repassant de face, Snake peut exploiter sa peur et le menacer pour qu'il donne des objets ! Il remue alors, libérant les précieuses caisses !

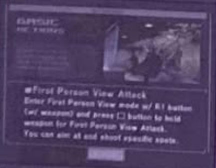
Incomparablement meilleur

Oui, le principe reste le même que dans MGS premier du nom. Oui, même la beauté transcendantale du jeu, ne suffit pas à elle seule à en faire le titre le plus avancé de la PS2. Le reste suit aussi, à commencer par les possibilités de mouvements offertes au joueur, bien plus nombreuses qu'auparavant. Certaines sont tellement pointues (menacer un garde pour obtenir des items par exemple), qu'il serait presque inévitable de passer à côté, et quel dommage ce serait ! En voici la liste, avec trois exemples tels qu'ils sont présentés dans le tutorial : petit texte explicatif à gauche, la manipulation à faire en bas, et à droite un petit film de démo !





Voici la configuration de la manette : comme vous pouvez le voir, elle a légèrement changé pour accueillir de nouvelles possibilités.



Dans la catégorie basic : la possibilité d'attaquer en vue à la première personne… Très pratique !

lorsque Snake le soulève doucement. Je le traîne vers le bord du navire ; les bras, pendant, se balancent avec réalisme à chacun de mes pas. Et hop !, je balance le corps par-dessus bord. Génial. Et ce n'est encore que le début de cette démo qui présente la première demi-heure du jeu, jusqu'au premier boss…

Un gameplay détaillé et complet

Côté réalisation, je pourrais passer des heures à vous détailler ce qui tient en cela : MGS 2 colle, pour la première fois, une vraie baffe. Son rendu est révolutionnaire. On n'a encore jamais vu un tel degré de soin, de détail et de réalisme. Je vais plutôt vous abreuver des nombreux détails du gameplay ou autres qui nous ont frappés, (car, croyez-moi, on a essayé plein de trucs « pour voir », et nous n'avons pas été déçus). Accrochez-vous, je condense tout ! Le moteur physique, pour commencer : tirez sur un garde près d'une rambarde, il bascule et tombe. Près d'un mur, son sang le macule lui et ses vêtements, et, sous le choc, il rebondit contre la paroi, pour retomber adossé et la tête penchée. Sur un escalier, ses articulations épousent les marches. S'il faisait face à un mur et que vous l'aviez eu de dos, ses jambes se plient en fonction. Bref, aucune incohérence. Lorsque Snake passe à proximité d'un corps endormi, il l'enjambe automatiquement avec précaution ! La localisation des impacts est totale. Tirez sur une bouteille dans la salle du bar, elle éclate et son liquide s'écoule lentement. Faites de même sur les magazines, les voilà qui se déchiquettent petit à petit, en centaines de petits morceaux de papiers virevoltants. Les douilles rebondissent sur les parois. Certaines vitres volent en éclats comme il se doit. Tirez sur une tuyère, la vapeur s'échappe (pouvant à l'occasion distraire un garde, le brûler et vous faire ainsi gagner du temps ou que sais-je encore !). Frappez un garde devant un autre, les deux s'entrechoquent avec un réalisme époustouflant. Suspendu à une coursive, vous pouvez vous laisser tomber sur un garde en contrebas, qui sera assommé par votre poids.

Des détails fantastiques

L'I.A. : une merveille ! Les gardes agissent souvent en groupe. En fonction de la situation, un gradé donne les ordres aux autres, on le voit clairement. Vous êtes caché dans un des casiers ? Vous vous baissez trop violemment avec un garde à proximité ? Il entend le bruit de votre combinaison, s'approche, puis, vous ayant débusqué, tire au travers de la porte ! Ou bien, il l'ouvre, laissant ce soin à l'un de ses compères ! Si vous êtes caché sous un carton vide, un garde peut s'interroger : il commence par rôder autour, se baisse pour regarder par les trous formant les poignées (qui réduisent votre champ de vision en vue subjective), puis, si besoin, soulève le carton. Sinon, il tire au travers. Et vous, à l'intérieur, vous voyez les points d'impact apparaître, laissant filtrer les rais lumineux ! Prenez un garde en otage, ses comparses retiennent leurs tirs pour ne pas le blesser, attendant l'occasion en avançant sur vous, en joue ! Les gardes se réveillent les uns les autres. Si vous tombez sur l'un d'eux par surprise, il cherche à fuir. S'il a le temps, il saisit son talkie-walkie pour appeler du renfort (et là, vous pouvez passer en vue subjective, et tirer dessus pour éviter l'appel !). S'il n'a pas le temps et que vous vous débrouillez bien, le voilà qui lève les bras en signe de reddition. Levez votre arme vers sa tête, il tremble, puis vous donne des objets sous la menace ! Rengainez votre arme, il tente subrepticement de saisir la sienne… Désormais, les gardes voient en contrebas et plus seulement sur le même plan comme dans le premier. Leurs sens sont plus développés : ils peuvent repérer votre ombre portée (gérée en temps réel par le moteur !), des traces de sang, d'eau (soit des gouttes, des taches, soit des traces de pas si vous êtes passé sur un corps ou dans une flaque) ; ils s'interrogent face à des dégâts anormaux (débris de verre, etc.), fuient en cas de danger trop important, peuvent être appâtés en lançant un chargeur vide ou en frappant contre un mur, enfin bon, il me faudrait dix pages pour détailler toutes les réactions dont nous avons été les témoins abasourdis.

Les vraies nouveautés

En dehors de l'aspect technique, I.A. ou moteurs physiques et 3D, d'autres choses font leur apparition. Car si le principe en lui-même reste identique, ce nouveau volet de MGS2 est tellement détaillé à tous les niveaux que l'intérêt de son gameplay et l'excitation de son principe ont bien plus que doublé. Une fois encore, je ne saurais tout faire tenir ici. Et gardez cela à l'esprit : nous ne parlons que de ce que nous avons expérimenté dans la démo ! Le jeu complet nous réserve encore bien des surprises, à n'en pas douter. Mais bref, revenons à ces nouveautés, notamment dans les actions possibles. Snake peut désormais enjamber des obstacles (caisses, murets, etc.) et la vue subjective est bien mieux exploitée, permettant de tirer. Par exemple, on peut se suspendre (une barre de grip apparaît alors, et au bout d'un moment, la fatigue fait lâcher prise !), cacher des corps en plus de soi-même, surgir l'arme au poing au coin d'un couloir, utiliser pleinement le décor (tirez sur un extincteur pour mettre des lasers en évidence ou des adversaires en difficulté), intimider des gardes isolés… En tout, ce sont trente-deux actions qui sont détaillées dans un tutorial particulièrement bien fait, et réparties en trois catégories (base, intermédiaire, avancé), qui vous permettront de gérer la situation comme bon vous semblera. Ensuite, la structure du jeu elle-même, semble un tantinet moins rigide et linéaire que dans le premier épisode : rien que pour entrer à l'intérieur du bateau, bien des routes sont possibles, et c'est le tout début du jeu…

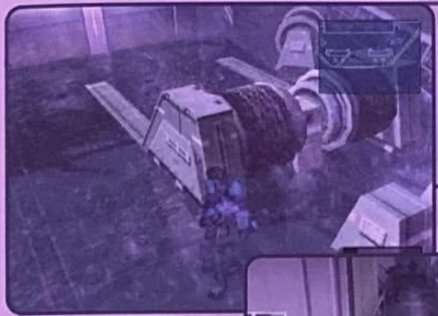
L'attente sera longue !

J'ai essayé d'en dire un maximum… Reluquez les photos jusqu'à plus soif et imaginez un tantinet le reste ! Cette journée au contrôle de Snake fut pour nous une grande baffe, un plaisir ineffable… et sera une torture future jusqu'à ce que nous remettions, en mars, la main sur cette démo pour patienter jusqu'au jeu final. Enfin, on ne va pas se plaindre non plus ! On y a déjà goûté de longues heures… Ce fut non seulement fantastique, mais aussi la confirmation indubitable que Metal Gear Solid 2 sera, au moins au niveau gameplay et technique, un chef-d'œuvre. Reste les détails du scénario, toujours tenus secrets, et pour encore de trop longs mois !

Le moteur physique est incroyable : ici, un garde déséquilibré par une bonne droite bascule par-dessus de la rambarde.

Votre angle de tir est, bien entendu, limité par la rambarde : Snake redressera automatiquement le pistolet plutôt que tirer.

Le bar devrait être votre premier lieu de tests : chaque bouteille peut être brisée, et l'on voit clairement son contenu s'échapper.



Snake se reflète sur le sol détrempé, tandis que les gouttes d'eau rebondissent de toutes parts.

Un passage qui promet de donner du fil à retordre. Les distraire en lançant un chargeur vide est peut-être une solution.

Les extincteurs seront utiles pour mettre en évidence les lasers ou surprendre les gardes.

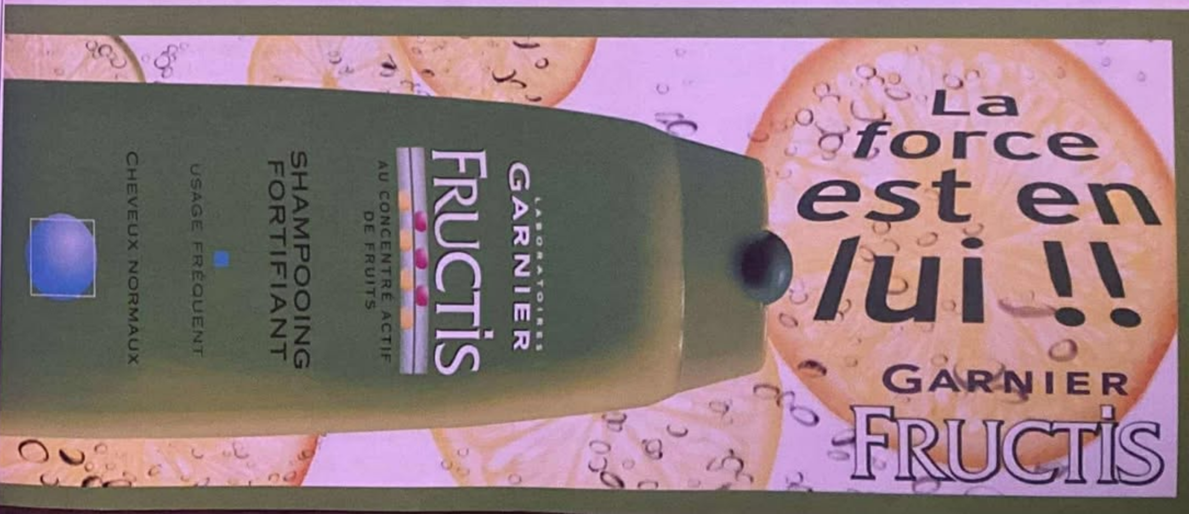
Dès le début, on ne perd pas de temps !

Voici, quelques étapes de l'intro du jeu : sa mise en place est rapide, peu de fioritures, de l'efficacité. Impressionnant, propre et déjà lyrique, voire épique, avec un Snake plus classe et plus poseur que jamais, sur une musique extraordinaire, dont la dimension dramatique ne se fait pas attendre.

Après quelques instants « cools », le temps pour Snake de finir une cigarette, l'intro du jeu donne tout de suite le ton : passage en camouflage, c'est parti !

Un visage apparaît, il semble que ce soit un Russe. Le mystère s'épaissit, la tension monte.

Les événements graves arrivent vite, avec la première apparition de Revolver Ocelot…



GENRE : Combat aérien **ÉDITEUR :** Sony **DÉVELOPPEUR :** Namco (Japon) **DISPONIBLE** début 2002 en Europe

Ace Combat 4

Namco passe le mur du son !

par Jean Santoni

Alors que le Top Gun d'Interplay tarde à arriver, Namco annonce le quatrième volet de sa saga Ace Combat. Des premières images bluffantes qui augurent du meilleur sur PlayStation 2. Un titre particulièrement attendu à la rédaction de Play2Mag

La ludothèque de la PlayStation 2 s'étoffe tout doucement, à un rythme plus ou moins régulier. Sans avoir la prétention de dresser un mini-bilan, il faut néanmoins faire remarquer que, si on a eu droit jusqu'à présent à de bons jeux (SSX, F1 Racing Championship, X Squad), ça manque quand même de grosses pointures. Pour les bombes ludiques, celles censées nous faire vivre une expérience inédite, il va falloir prendre son mal en patience. En effet, tous les blockbusters de la 128 bits ont vu leur lancement repoussé à la fin de l'année 2001 voire, pour certains, carrément au début de l'année 2002. C'est le cas de Metal Gear Solid 2, bien sûr, mais également de Gran Turismo 3 (été 2001), de World Rally Championship, de Dropship et maintenant d'Ace Combat 4. Le titre de Namco devait initialement sortir au printemps au pays du Soleil Levant. Aux dernières nouvelles, ce sera seulement pour cet été. Remarquez, quand on voit le niveau de qualité de certains titres actuels (H3O, Type S, Oni, Sidewinder Max) nous, on préfère que les équipes de développement prennent un peu plus de temps. Désolé pour cette parenthèse un peu longue, mais mon côté chéguevarien l'a, une nouvelle fois, emporté ! Revenons donc à ...

...nos moutons

Après la timide annonce pleine de retenue faite au Tokyo Game Show (Namco avait juste parlé d'un nouveau jeu de combat aérien sans entrer dans les détails, ni préciser le titre, arf !), le géant nippon a finalement levé le voile sur le quatrième volet de la série Ace Combat. Si les précédentes productions de l'éditeur ne nous ont pas enthousiasmés (Ridge Racer, Moto GP), Ace Combat 4, en revanche, s'apprête apparemment à révolutionner le petit monde du dog-fight.

Avant de s'intéresser à l'aspect technique de l'animal, il faut savoir que les développeurs ont complètement abandonné le trip futuriste du troisième opus. En fait, Ace Combat 4 renoue avec le réalisme socialiste du second volet. L'action se déroule donc dans un futur assez proche. Le climat politico-militaire est évidemment toujours aussi instable, les grandes nations de la planète disposant toutes de la même puissance de frappe, personne ne se cherche des poux par crainte d'une destruction massive ! Quelle tristesse ! Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où une pluie de météorites vient frapper la surface de la planète ! Et quand je dis « frapper », je veux parler d'une véritable apocalypse, le genre de truc qu'on voit dans les vieux péplums, qui laisse des énormes trous partout même en Corse et qui n'épargne que les militaires. Du coup, plutôt que de remercier les dieux d'avoir eu la gentillesse de les ménager, ces crétins de survivants décident de s'organiser en clans et de se disputer le peu de « surface habitable » restant. Le lieu des hostilités est un gigantesque continent baptisé « Ujia » (« Eusie », en français), sur lequel s'est écrasée une colossale météorite. Vous allez incarner comme il se doit un jeune pilote plein d'hormones, aux dents blanches et qui n'a qu'une idée en tête : venger ses parents tués lors d'un raid aérien organisé par l'ennemi ! Voilà pour les présentations. Outre le fait que ce quatrième volet proposera un total de 24 missions, on n'en sait pas plus pour le moment. Si rien n'a encore été confirmé par Namco, les missions devraient toutefois proposer de nombreux embranchements scénaristiques comme dans la version japonaise d'Ace Combat 3 ou dans la série Colony Wars.

La PS2 au meilleur de sa forme ?

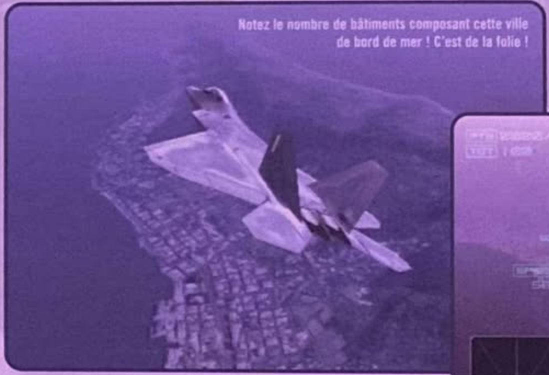
Nous savons qu'il faut toujours se méfier des photos d'écran et des bandes-annonces vidéo (la dernière fausse joie en date se nomme NBA Live 2001) mais, dans le cas d'Ace Combat 4, comment ne pas sauter au plafond d'excitation en découvrant les éléments envoyés par Namco, en l'occurrence des photos et une vidéo (de qualité moyenne) ? La réalisation graphique s'annonce tout simplement époustouflante. Là encore, désolé mais difficile d'éviter le mot « photoréalisme », tant la représentation des paysages fait naturel. Je peux vous assurer qu'on ne galvaude pas ce terme. C'est bien simple, graphiquement, Ace Combat 4 enfonce littéralement les meilleurs simulateurs de vol PC, y compris la référence du genre : Falcon 4 de Microprose ! Sacrée comparaison et je n'exagère pas ! Les décors affichent un nombre incroyable de détails : maisons, usines, regroupements de buildings, rues, poteaux électriques, lignes à haute tension, alternance de végétations... Toutes ces structures en 3D se marient parfaitement avec les textures 2D et leur disposition n'est pas ridiculement éparse comme dans certains titres PC. Jetez un œil par le hublot d'un avion au moment du décollage, vous verrez la même chose ! Autre bon point, on ne distingue pas de raccords grossiers entre les textures du terrain, d'autre part, le moteur d'affichage est capable de conserver un niveau de détails très important à moyenne et à haute altitude. En clair, les éléments du décor n'apparaissent pas comme par enchantement au fur et à mesure que vous vous approchez du plancher des vaches folles. Une prouesse technique qui devrait nous faciliter la tâche pour repérer les cibles à abattre. Cette richesse visuelle se retrouve également dans les textures du terrain plus vraies que nature, ces dernières étant relativement variées et leurs teintes ayant fait l'objet d'un choix judicieux.

De mieux en mieux...

Enfin, l'ensemble de la réalisation graphique est renforcé par de splendides jeux d'ombre et de lumière temps réels qui mettent en relief de manière spectaculaire les aspérités du terrain. À ce titre, il faut voir les rayons du soleil faire scintiller la surface de la mer ou les ombres portées des nuages sur les montagnes, raaaah !, si j'étais une gonzesse, j'en pleurerais d'émotion tellement c'est bô (okay, je dramatise légèrement) ! Les avions, quant à eux, bénéficient du même souci du détail. Pour le moment, les développeurs n'ont dévoilé que trois modèles : le Mirage 2000, le Rafale et le F-22 Raptor (cf. encart). Ces appareils sont magnifiquement texturés et relativement détaillés : on peut apercevoir le pilote, le décor se reflète sur la verrière, la carlingue réfléchit les rayons du soleil, on voit très distinctement les emports des missiles, les volets, la soute des trains d'atterrissage, bref, ça tue... malgré de petits problèmes d'aliasing. Concernant le ciel et plus particulièrement les nuages, si tout se passe bien, Ace Combat 4 proposera des nappes volumétriques comme dans Crimson Skies (de Microsoft sur PC). Mais, il faut savoir que cette technologie demande pas mal de ressources et peut faire tomber le nombre d'images par seconde de manière conséquente. Si les développeurs parviennent à contourner ce problème, cela risque d'être super-trippant. Fermez les yeux et imaginez : en poursuivant un avion ennemi, vous pénétrez dans un énorme cumulus, tout devient progressivement cotonneux, vous

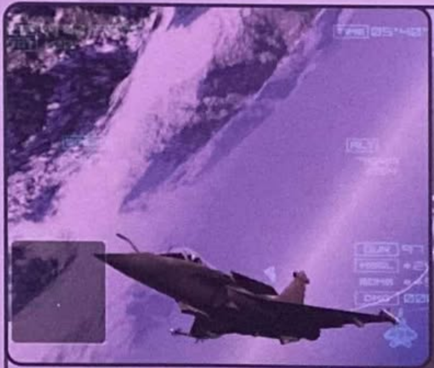
Les zincs

Contrairement au troisième volet, tous les avions d'Ace Combat 4 sont la réplique exacte de modèles réels. Les connaisseurs auront reconnu, sur les photos, le fameux F-22 Raptor, le nouvel appareil de l'USAF. Cet appareil dispose d'une technologie hyper-avancée qui permet de diminuer au maximum sa signature radar, un peu comme le F-117, la différence étant qu'il ne s'agit pas d'un bombardier lourd mais d'un appareil multirôle particulièrement véloce pouvant atteindre une vitesse de 1,5 Mach sans enclencher la postcombustion ! On note également la présence de deux chasseurs 100 % français : le mirage 2000 reconnaissable à sa fameuse aile Delta et le Rafale, l'un des avions les plus coûteux de l'aéronautique mais aussi l'un des plus avancés de sa génération. Rassurez-vous, la version définitive d'Ace Combat proposera un choix d'appareil beaucoup plus vaste, on pourra certainement compter sur la présence des Mig, des F-16, des F-14 et des F-15 Eagle.



Notez le nombre de bâtiments composant cette ville de bord de mer ! C'est de la folie !

Un HUD un peu simpliste, un vrai cockpit virtuel serait le bienvenu avec une belle verrière et les instruments de bord. On peut rêver.

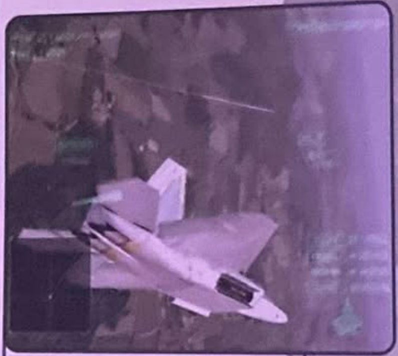


Un mode Replay permettra de revoir les moments forts des missions.

On se tait et on bave ! Les paysages sont tout simplement splendides. Du jamais vu !

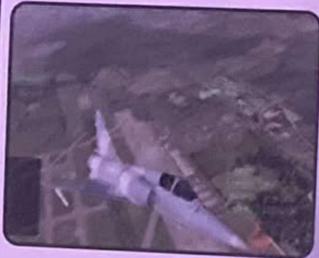
Watch your six !

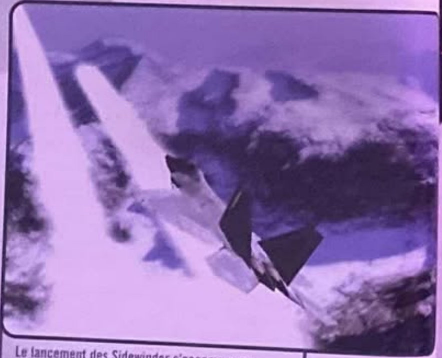
Aussi curieux que cela puisse paraître, très peu d'éditeurs s'intéressent au combat aérien. Pour le moment, on ne voit que deux titres concurrents : Sidewinder Max et Kûssen. Sidewinder Max est sorti au Japon, il y a environ deux mois, ce titre développé par Asmik est un tel ratage (jouabilité, sensations et réalisation pourries) qu'on espère tous ici qu'aucun éditeur ne se risquera à le distribuer en France. Kûssen, quant à lui, devrait débarquer dans les boutiques d'import d'ici quelques jours. Ce titre développé par Kadokawa Shôten (?!) proposera aux joueurs de revivre les combats aériens des 60 dernières années. Une idée sympa seulement, là encore, la réalisation est loin d'être aussi ambitieuse que celle d'Ace Combat 4.



Les textures du sol sont variées et affichent un haut niveau de détail.

Les ombres rendent les décors encore plus photoréalistes !





Le lancement des Sidewinder s'accompagne d'un magnifique effet de combustion.

perdez le contact visuel et, quand vous en sortez, paf !, un flanc de montagne apparaît devant le nez de votre zinc ! Le pied ! Voilà, c'est tout pour la partie technique, impossible pour le moment d'émettre un avis sur l'impression de vitesse et la fluidité de l'ensemble, le trailer étant un montage de ralentis.

Des innovations ?

Reste à élucider un point : l'orientation du gameplay. Pour le moment, Namco n'a rien dévoilé à ce sujet. Cependant, on peut affirmer qu'Ace Combat 4 conservera cette maniabilité typée arcade qui a contribué au succès de la série. Les développeurs n'ont jamais eu, en effet, la prétention de faire de leur titre une simulation ultra-poussée. Le contrôle des appareils devrait être aussi intuitif que sur PSone. Pour déduire certaines choses, il suffit d'être un petit peu observateur. En matant les photos du HUD (l'Affichage Tête Haute), on s'aperçoit, par exemple, que la quantité de munitions embarquées est toujours aussi fantaisiste : 48 missiles, 48 bombes. Arf ! Arf ! Costaud, le coucou ! Tiens, tiens, 48 bombes... bingo !, révélation !, on pourra larguer des bombes pour détruire de grosses structures. Autre nouveauté - là, j'ai mes sources - l'utilisation du canon sera un poil plus sophistiquée. En fait, vous devrez nettement plus anticiper la trajectoire de l'avion ennemi pour pouvoir faire mouche. Sinon, il y a plein de petites choses qu'on aimerait voir dans ce nouvel opus comme des phases de décollage et d'atterrissage, un vrai cockpit virtuel avec le tableau de bord et la verrière, pour une immersion encore plus trippante, la simulation du voile noir et du voile rouge lors des manœuvres à forte incidence, la possibilité de donner des ordres à ses ailiers, de lancer des leurres pour éviter les petits cadeaux envoyés par vos poursuivants, des conditions météo réalistes, un mode Deux Joueurs digne de ce nom ou encore une gestion des dégâts un peu plus poussée qui rendrait l'appareil moins maniable. Gageons que Namco pensera à intégrer tous ces éléments. Quoi qu'il en soit, comptez sur nous pour vous tenir régulièrement au courant des évolutions de l'animal. Il reste quatre bons mois avant la sortie japonaise, entre-temps, il peut s'en passer des choses !

GENRE : Aventure/action **ÉDITEUR :** Sony C.E. **DÉVELOPPEUR :** Deep Space Inc (Japon) **SITE INTERNET** www.scei.co.jp/sd2/extermination/index.html (en japonais)
DISPONIBLE le 3 mars 2001 (Japon)

Extermination

par Dave Martinyuk

Jeu d'horreur ou film d'action ?

Fils spirituel de la série des Resident Evil, Extermination ne cache pas son but ni ses ambitions : vous scotcher à votre paddle et vous faire sursauter, à défaut de vraiment vous faire peur. Après nous être essayés un bon paquet d'heures à la version quasi-finale en japonais, voilà nos premières impressions…

Extermination est un gros titre dans la besace de Sony, qui désire manifestement le pousser et faire de sa sortie un petit événement. Labellisé « Panic Action » lors de sa présentation dans les différents salons japonais où il a été présenté, ce titre s'inspire sans conteste de Resident Evil, tout en s'en démarquant de façon assez nette sur certains points. L'animation du personnage, par exemple, fait davantage penser à celle de Gab Logan de Syphon Filter qu'à celle des personnages de Resident. À ce sujet, les avis sont d'ailleurs assez divergents, certains estimant que l'animation en question est moyenne tandis que d'autres, dont je fais partie, la trouvent vraiment réussie. Certes, le personnage a un petit côté majorette quand il court, mais à côté de ça, il y a une foule de détails vraiment bienvenus : roulade pour réceptionner un long saut vers l'avant, possibilité de mouvoir le haut du corps sur les côtés (lorsqu'on est sur une échelle, pour attraper une corniche un peu éloignée par exemple), petit temps de récupération lorsqu'on saute de trop haut (bien vu, ça), possibilité de marcher tout doucement, normalement ou de courir via le stick analogique… La palette de mouvements n'est certainement pas bâclée, surtout pour un jeu de ce genre. Reste à voir, maintenant, ce qu'Extermination a dans le ventre. Avec un titre pareil, il faut évidemment s'attendre à ce que le résultat de l'autopsie ne soit pas joli joli…

Coup d'essai ou coup de maître ?

On doit Extermination à un jeune studio de développement affilié à Sony : Deep Space (deepspace.scei.co.jp). Extermination est leur premier jeu, et l'équipe en charge de ce projet a dû s'appliquer pour faire bonne impression, surtout lorsqu'on sait qu'elle est constituée en partie de personnes ayant travaillé auparavant sur un ou plusieurs épisodes de Resident Evil ! Extermination se veut novateur et moins « figé » qu'un jeu d'action-horreur classique. Le but avoué des développeurs est de faire « oublier » le côté jeu pour donner l'impression de participer à un véritable film d'action interactif. D'où la large palette de mouvements du héros et le système de « Region Action », qui vous permettra d'effectuer telle ou telle action, justement lorsque le cadre et la situation s'y prêtent (raser un mur en évoluant sur une corniche, s'agripper à un rebord du bout des doigts, etc.). Extermination prend un malin plaisir à vous obliger à réagir rapidement dans des situations extrêmes. C'est un peu le syndrome du « je tremble comme une folle au moment d'utiliser la clé pour ouvrir la porte de ma bagnole alors que quelqu'un me suit » typique au cinéma. À certains moments-clés, heureusement assez peu prévisibles (pas de format cinémascope à la Dino Crisis trois secondes avant une « surprise »), il y a tout à coup une explosion ou encore une créature qui se précipite sur vous ou un de vos amis. Les temps forts sont, la plupart du temps, annoncés par une cinématique qui met la situation en place. L'effet de surprise n'est pas totalement gâché, heureusement, mais on se prépare et on réfléchit à ce que l'on va devoir faire au moment où l'on regarde la cinématique, ce qui est après tout bien normal. On ne peut pas dire que j'ai vécu l'ultime frisson ludique en m'essayant à Extermination, mais il est certain qu'un événement de ce genre pousse à s'agripper de plus belle à son paddle, et à retrouver un peu de sa concentration perdue, pour peu que l'on se soit un tantinet laissé aller.

La poisse…

L'action se déroule le 24 décembre 2005. Une équipe spéciale de Marines déléguée par le gouvernement des États-Unis, l'équipe Red Light, se rend en Antarctique, pour découvrir ce qui se passe dans une base secrète qui ne donne plus signe de vie depuis trois jours. Sur le trajet aérien qui mène l'équipe à la base, un accident se produit, et l'avion s'écrase. Il ne restera que deux survivants. Ces derniers ont perdu la plus grande partie de leur matériel et de leurs armes, mais ils ont eu l'à-propos fort appréciable de rester en vie. Vous incarnez ici Dennis Riley, un sergent expert dans le maniement des armes, rompu aux exercices pratiques aussi bien que théoriques. Il est accompagné de Roger Grigman, plus vieux et plus bourru, versé dans l'art du combat au corps à corps, à main nue ou au couteau. Lorsqu'on le voit utiliser pour la première fois sa mitraillette, on comprend bien qu'il n'est pas un expert en armes à feu. Il paiera cher son incapacité à savoir viser correctement… Les premiers pas réalisés dans l'univers clos d'Extermination (la base dévoile petit à petit tous ses secrets, mais de nombreux accès sont d'abord fermés) restent assez basiques. Roger vous demande d'explorer les environs afin de trouver la source d'énergie qui fera de nouveau fonctionner les appareils de la salle de commandes. En vous baladant, vous découvrez des infrastructures ravagées, avec notamment des véhicules encore en train de brûler. Plusieurs notes sont éparpillées, qui vous aident à remettre en place les pièces du puzzle. Vous trouverez des corps déchiquetés également, ainsi que des petites bestioles pas tout à fait catholiques qui fuient devant vous et votre fusil. Dans les endroits les plus sombres, vous pouvez utiliser la lumière associée à votre arme pour y voir plus clair. Après une bonne heure d'exploration intensive, vos problèmes semblent en partie résolus, notamment lorsque vous réussissez à remettre en route le générateur principal. Mais votre joie est de courte durée. Quelques étincelles tombant malencontreusement sur une nappe d'essence font exploser une partie du niveau dans lequel vous vous trouvez, tandis qu'au loin vous entendez des cris et des coups de feu. Revenant précipitamment sur vos pas, vous trouvez Roger en tête-à-tête avec une de ces petites bestioles que vous avez croisées auparavant. Faisant preuve de moins de sang-froid que vous, il n'arrive pas à l'abattre. La créature étrange en profite alors pour lui sauter dessus. Cela lui sera fatal…

Un trip à la Alien

Sitôt la créature agrippée à Roger, elle le « possède » et provoque sa transformation, en l'espace de quelques secondes, en une créature hideuse. Alors que vous restez stupéfait par ce spectacle, une pluie de balles siffle au-dessus de votre tête et abat votre ex-ami, désormais très difficilement identifiable. Vous vous retournez, pointez votre fusil sur l'inconnue – oui, c'est une femme – qui vient peut-être de vous sauver la vie et faites enfin, un peu plus tard, sa connaissance. C'est une survivante de la base secrète, une bactériologiste se prénommant Cindy. Sa spécialité ? La prévention des épidémies. Elle a travaillé sur un projet spécial, ces dernières années. Serait-ce celui-ci qui aurait, au final, mal tourné ? C'est dans cette question, et bien d'autres, que réside l'intérêt d'Extermination…

On pourra reprocher à ce jeu un classicisme certain et une volonté délibérée d'innover qui ne se ressent pas forcément de façon transcendante lorsqu'on s'y essaie. Il n'empêche, ce titre remplit son office et cumule un certain nombre de bons points. La seule véritable angoisse, ici, concerne votre niveau de contamination. J'avoue n'avoir que moyennement compris pourquoi votre copain Roger s'est fait « absorber » en l'espace de quelques secondes, alors que vous pouvez être touché pas mal de fois, avant qu'il ne vous arrive quelque chose (un pourcentage s'affiche à l'écran, qui diminue un peu plus à chaque fois qu'une petite bestiole réussit à vous

Les créatures mutantes aiment manifestement la chair humaine… Saloperies !

Ce genre de passages très courts s'effectuent de façon automatique.

Votre compagnon vient d'être contaminé. La transformation est radicale…

Le héros possède des qualités athlétiques indéniables.

The Thing

Extermination, le jeu, s'inspire de *The Thing* (1982), le film d'horreur de John Carpenter. Dans ce dernier, une expédition scientifique américaine se rend en Antarctique et tombe sur deux Norvégiens apparemment devenus fous, qui poursuivent un Husky en hélicoptère et lui tirent dessus (!). Tout ce beau monde débarque dans le camp des scientifiques : un des Norvégiens, dans la confusion, se tue et envoie une grenade vers l'hélico, qui explose. L'autre tire malencontreusement sur un Américain, qui se défendra en l'abattant. Les deux hommes meurent donc, et le chien survit. Les scientifiques comprendront vite pourquoi le chien était pourchassé, une nuit plus tard, alors qu'il tue les autres canidés et les « absorbe ». Habité par une entité extraterrestre, l'alien est un « change-forme », qui peut prendre n'importe quelle apparence, et petit à petit, tous les membres de l'expédition se suspectent… Comme on peut aisément s'en rendre compte, l'histoire de *The Thing* rejoint au moins en partie celle du jeu auquel nous nous intéressons ici : décor, accident d'un engin volant, présence scientifique, créature inconnue et certainement extra-terrestre… Le remake vidéoludique prend des libertés, certes, mais il s'inspire sans honte d'un film considéré comme une réussite dans son genre.

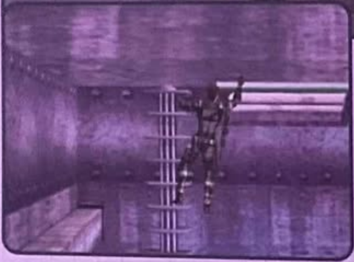
La palette de mouvements du perso principal se révèle assez variée. C'est appréciable.

Lights on !

Le système de lumière associé à votre fusil se révèle assez réussi. En actionnant la lampe-torche accrochée à votre canon, un rai de lumière vient éclairer le mur, dessinant un rond parfait. Dans la pénombre complète, on regrettera simplement que l'écran dans sa totalité soit éclairé de la même façon (ce qui n'est pas très réaliste). En revanche, on apprécie le halo de lumière qui se déforme alors qu'on le fait glisser sur différents endroits du décor ou sur un mur. C'est ce genre de détails qui doit maintenant faire la différence sur les consoles nouvelle génération en général, et sur la PS2 en particulier.

atteindre). J'en suis finalement arrivé aux conclusions suivantes : 1) ça évite que le jeu ne se termine dès que vous êtes blessé (probabilité : 90 %) ou bien 2) les créatures réagissent au niveau de stress, et il faut avouer que vous faites preuve de beaucoup plus de sang-froid que votre partenaire, affolé qu'il était devant la petite bestiole qu'il a vue évoluer sur le mur. La seconde explication me plaît personnellement plutôt bien. Nous allons donc l'adopter à titre provisoire. Bref, sorti de cet aspect du jeu légèrement stressant, il faut l'avouer (surtout qu'il y a beaucoup moins de seringues de sérum que de kits de premier secours) que rien de bien terrible ne vient ébranler la psyché du joueur. Évidemment, et fort heureusement, vous allez croiser un certain nombre de créatures mutantes pendant le jeu. Et bien sûr, elles ne seront pas très jolies. Des monstres cousins du Tyrant de Resident Evil, sans aucun doute...

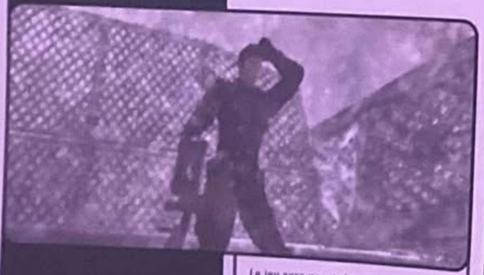
L'écran d'inventaire paraît quelque peu confus dans un premier temps, mais il se révèle finalement très complet et assez pratique, une fois que l'on a compris le système d'embranchements qui le constitue. Vous pourrez, par exemple, combiner entre eux différents éléments pour fabriquer des armes tout à fait originales et hors normes (genre shotgun à lunette). Les rencontres sont rares dans Extermination, mais il y en a tout de même un certain nombre, et elles ne sont pas toutes désagréables. Nous avons déjà parlé de Cindy, la scientifique, mais il y a également Travis Miller, un journaliste (!), qui s'est retrouvé dans la base par on ne sait quel tour de passe-passe. Il vous fournira quelques informations importantes. Reposant plus sur l'ambiance, l'action et la recherche pure que sur la résolution d'énigmes, Extermination constitue une expérience ludique intéressante, pour ce que l'on a pu en voir. Nous vous en dirons évidemment davantage lors de la sortie du jeu en France et de l'inévitable test que nous ne manquerons pas de faire à ce moment-là.



Il faut venir dans un endroit comme celui-ci pour enrayer votre contamination.

Pourquoi le masque à gaz Mmmmhh ?...

Les passages étroits ne vous font pas peur. Tendances claustrophobes s'abstenir.



Le jeu sera ponctué par des cinématiques visant à nous plonger dans l'ambiance.

OFFRE N°1

Zebank

Votre épargne vous rapporte combien ?

5,10%*
Livret ZE

SERVICE GRATUIT
0F de frais de dossier
0F de frais de gestion
Aucune commission ni lors de l'ouverture de votre livret d'épargne, ni lors de vos différents virements et consultations.

LIBERTÉ
C'est comme vous voulez...
Vous n'êtes pas tenus d'ouvrir un compte courant, vous pouvez gérer les opérations entre votre livret d'épargne et votre compte courant actuel par téléphone ou par internet.

DISPONIBILITÉ
Votre argent est à vous.
Votre épargne reste disponible, vous pouvez la retirer à tout moment sans pénalité.

SOUPLESSE
Epargnez à votre rythme.
Un premier versement de 100F suffit. Ensuite, sans aucun plafond vous choisissez le montant et la fréquence de vos versements.

Appelez vite au 0800 600 610 ou connectez-vous sur zebank.com
(appel gratuit 6j/7 de 8h00 à 20h00)

A comparer d'urgence avec votre banque.

COMPTE COURANT BOURSE ÉPARGNE ASSURANCE CRÉDIT

THE SALES MACHINE

*Taux nominal annuel brut au 15/12/2000 soit un taux nominal annuel net de 3,83 % après prélèvement libératoire et contributions sociales - susceptible de variations - dépôt minimum obligatoire de 100 F - épargne disponible à tout moment - Offre réservée aux personnes physiques majeures. Les conditions générales et tarifaires complètes sont sur le site : www.zebank.com
Zebank® société anonyme à directoire et conseil de surveillance - 44, rue Louis Blanc 75010 Paris - RCS Paris 409247988 - code APE 651C.

Mme ☐ Mlle ☐ M. ☐ Nom :
Prénom :
E-mail :
Date de naissance :
Tél. :
Adresse :
Code postal : Ville :

Pour recevoir gratuitement et sans engagement une documentation complète sur les services de Zebank®, merci de compléter ce bon et de le retourner à :
Zebank
Service Clientèle
44, rue Louis Blanc
75469 Paris Cedex 10

PSX/LIV1

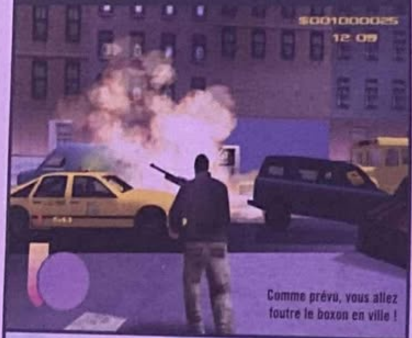
Les informations qui vous concernent sont destinées à Zebank®. Nous pouvons être amenés à les transmettre à des partenaires du site. Vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978) et d'un droit de refus de toute transmission des informations vous concernant. Pour l'exercer, adressez-vous à Zebank® par courrier ou par e-mail à l'adresse suivante : support@zebank.com

GENRE : Co... **ÉDITEUR :** Take Two **DÉVELOPPEUR :** DMA interactive (G.-B.) **DISPONIBLE** automne 2001

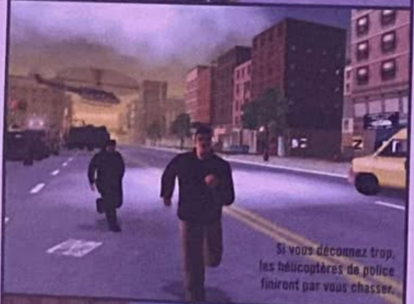
GTA 3 Enfin en 3D !

par Julien Hubert

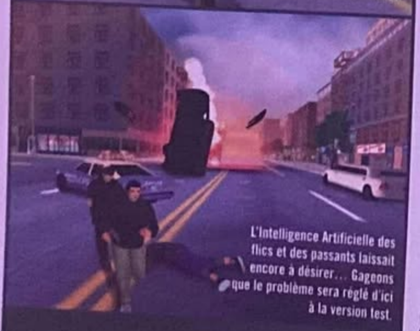
La si controversée série des GTA (pour Gran Theft Auto, nom sous lequel elle est plus connue aux États-Unis prépare son come-back sur PlayStation 2… Nous avions eu vent de l'existence du projet, il y a quelque temps maintenant, mais voilà que Take Two se décide enfin à nous dévoiler son ch'tit bébé mal élevé !



Comme prévu, vous allez foutre le boxon en ville !



Si vous déconnez trop, les hélicoptères de police finiront par vous chasser.



L'Intelligence Artificielle des flics et des passants laissait encore à désirer… Gageons que le problème sera réglé d'ici à la version test.

Hop !, l'occasion pour votre serviteur de prendre un petit coucou pour l'Écosse, pour assister à la présentation officielle du troisième chapitre de GTA… Même si vous n'avez jamais joué à l'un des deux premiers épisodes, vous en avez forcément entendu parler. Laissez-moi vous rafraîchir la mémoire : un scandale bruyant autour d'un jeu vidéo, dans lequel vous pouviez écraser les passants, tuer les flics et baigner dans des affaires louches, suivi d'une triste polémique sur la violence et les jeux vidéo… Ayé, la mémoire vous revient, là ? Forcément oui ! Bref, commençons par le commencement : le fond du jeu restera ici complètement inchangé. L'idée de base derrière le projet GTA 3 fut effectivement fort simple : transposer la formule GTA 2 sur PlayStation 2 en passant enfin à la vitesse supérieure, à savoir la 3D ! Pour tout vous avouer, personne chez nous n'a vraiment apprécié GTA, mais il semblerait que ce nouvel épisode puisse nous surprendre lors de sa sortie… À condition que certains problèmes techniques soient réglés, bien sûr.

Le même en bien ?

En chantier chez DMA Desing depuis déjà 18 mois, GTA 3 en était déjà à un stade de développement plutôt avancé. Question gameplay, à peu près tout était déjà implémenté. Les six mois de travail à venir serviront à l'équipe à structurer leur jeu, ainsi qu'à régler certains problèmes techniques évidents. Gardons espoir cependant, car le jeu propose déjà des qualités étonnantes… À commencer par la taille impressionnante de la ville fictive entièrement modélisée, qui vous servira de terrain de jeu… Composée de trois quartiers distincts (une zone industrielle, un quartier commercial et un coin de proche banlieue), que vous découvrirez progressivement en avançant dans le jeu, elle couvre au total l'équivalent de 4 km sur 4 km ! De quoi se perdre mais surtout de quoi se sentir très libre, immergé dans une ville bien réelle. C'est d'ailleurs ce sentiment qui aurait poussé les développeurs à ne pas passer à la 3D durant l'ère 32 bits, pour ne pas faire de compromis réducteurs… Côté réalisation graphique, de plus, il faut avouer que les environnements sont de qualité, avec des textures plutôt détaillées, des piétons, de la circulation, des effets sympas, etc. Si les défauts d'ordre techniques sont réglés d'ici à la sortie, ça devrait être assez impressionnant. Même si la vue de dessus pourra toujours être utilisée par le fan nostalgique, la caméra sera désormais placée d'office derrière votre véhicule (ou même dedans) et vous proposera de regarder tout autour de vous à n'importe quel moment. Évidemment, il sera toujours question de sortir de temps en temps de votre caisse pour continuer vos objectifs à pied, l'une de vos armes au poing, mais aussi « d'emprunter » d'autres véhicules (une quarantaine en tout, avec des dizaines de déclinaisons) en éjectant le conducteur au beau milieu du trafic. Le tout se déroule bien sûr en temps réel, dans un seul et même environnement. Sinon, concernant le déroulement du jeu, le découpage se fera toujours par le biais de missions, qui deviendront de plus en plus importantes, complexes et dangereuses tout au long de votre partie. Cette nouvelle représentation et tout ce qui en découle fait irrémédiablement penser à un certain Driver, le rapprochement est évident.

La vengeance d'un bad boy en cavale

L'histoire de GTA 3 débutera avec une grosse explosion, sur le pont reliant les deux principales parties de la ville. Comme vous incarnez un gars chanceux, cette explosion surviendra pile poil au moment où le camion de police vous emmenant en prison, vous et un autre malfrat, passera par là.

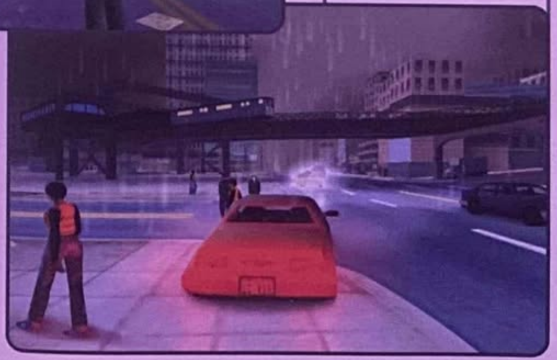
Durant votre fuite, votre compère (qui semble en connaître un max sur les bas-fonds de la ville) vous proposera un petit coup de main pour retrouver les traîtres qui vous ont balancé… À partir de là, dans le but de vous infiltrer profondément dans des milieux louches et mafieux, vous devrez effectuer toute une série de missions pas vraiment claires… Le côté scénaristique sera ici beaucoup plus poussé que dans les premiers GTA. Dans le souci de passionner davantage le joueur, les développeurs ont ainsi décidé de varier les missions, de proposer beaucoup plus de personnages non jouables, de rendre les différentes personnalités plus marquantes et intéressantes, ou encore d'augmenter le nombre de scènes intermédiaires… Dans la ville, un clochard représentant une sorte de « Uggy les bons tuyaux », vous aidera, par exemple, à faire un peu d'argent facile par le biais de missions annexes rigolotes, comme des courses clandestines ou même des passages durant lesquels vous déposerez des clients en taxi !

Question d'immersion

Pour revenir sur le souci d'immersion dont ont fait preuve les développeurs, sachez que GTA 3 tiendra compte du temps qui passe. En haut à droite de l'écran, une horloge vous informera en permanence de l'heure. Dans le jeu, une journée entière se déroulera en une demi-heure environ… L'occasion pour le joueur d'observer les changements de luminosité en temps réel, du lever au coucher du soleil. Cela aura également des répercussions sur le gameplay. Il faudra, par exemple, être bien à l'heure à vos rendez-vous, mais aussi savoir bosser de nuit pour éviter les embouteillages, avoir une chance de croiser des membres de la mafia, etc. Toujours en temps réel, les variations climatiques auront certaines incidences visuelles (passants portant des parapluies) mais influenceront également le comportement de votre voiture… Au passage, les modèles physiques semblaient assez travaillés et la conduite était agréable. Mais revenons à nos moutons, avec, dans le même ordre d'idée que tout à l'heure, des changements contextuels, selon les zones de jeu. Vous ne trouverez pas le même genre de véhicule ou de passant selon les endroits de la ville où vous vous situerez (camions dans le coin industriel, voitures sportives dans la zone commerciale, etc.).

Le jeu devrait compter une cinquantaine de missions, plus d'autres annexes au scénario principal.

La ville est énorme et on vous propose d'emprunter la caisse de votre choix pour vous déplacer plus rapidement !



Les conditions météo influeront sur le comportement des caisses.

Un peu d'action maintenant…

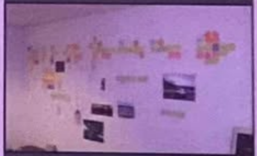
En dehors des phases de jeu à bord des différents véhicules, vous pourrez également vous balader à pied dans toute la ville. Ces phases seront utiles pour venir à bout de certaines missions, grâce aux nombreuses armes que vous récupérerez tout au long du jeu. De la batte de base-ball au Bazooka, en passant par le fusil de sniper et les grenades explosives, votre artillerie deviendra de plus en plus impressionnante au fil du jeu. Côté liberté d'action, c'est simple, vous pourrez faire exactement ce que vous voudrez… enfin plus exactement « tirer » sur qui vous voudrez ! Le truc sympa, c'est que chacun de vos agissements aura des répercussions sur le déroulement du jeu. Tirez sur un passant et l'ambulance se pointe pour réanimer la victime, organisez une fusillade contre un gang et la police s'amène, suivie de près par le FBI, fuyez avec la caisse d'un civil et la police finit par vous envoyer un hélicoptère… La jouabilité lors de ces phases de shoot à pied manquait malheureusement de finition pour le moment (caméras mal agencées, I.A. vraiment lamentable…), mais croisons les doigts pour que ces quelques défauts, couplés aux imperfections techniques, soient corrigés d'ici à la prochaine fois…

Les développeurs

Pour les besoins de cette projection privée, nous avons donc été cordialement reçus dans les locaux de DMA Desing, développeur affilié à Take Two Interactive. Basé en Ecosse, ce studio de développement signe avec GTA 3 son premier jeu PlayStation 2. On lui doit évidemment les deux premiers opus de la série sur PSone, mais sur les 25 membres de cette charmante équipe actuelle, on ne dénombre finalement aujourd'hui que 4 personnes ayant bossé sur le premier GTA… Une équipe quasiment neuve, donc, on espère pour un nouveau tournant dans la série !

Leslie Benzies, responsable du développement de GTA 3, nous montre à quel point la ville du jeu est immense…

Le responsable des animations, ici en plein boulot sur 3D Studio Max, a encore du pain sur la planche !



Les post-it collés dans cette pièce représentent la totalité des événements, missions ou encore rencontres importantes du jeu… Attendez-vous donc à un scénario plus présent, ainsi qu'à une structure plus complexe et alambiquée qu'avant.

L'équipe de DMA Desing au grand complet !

AVEC **funradio**

Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

LES DÉMONSTRATIONS CHEZ MICROMANIA

MERCREDI 7 MARS & SAMEDI 10 MARS

PS one

L'expérience de motocross la plus complète sur PlayStation ! 30 professionnels (coureurs et freestylers), des douzaines de circuits réels, 16 véritables motos customisables, un nombre incroyable de manœuvres et autres combinaisons très... stylisées, 20 événements motocross, supercross et freestyle, 8 modes de jeu dont les saisons de championnat en multi-joueurs, le Freestyle et le mode carrière, des graphismes haute résolution et un système RMD+ encore plus précis ! De quoi passer des nuits blanches ! De 1 à 2 joueurs.

MERCREDI 14 MARS & SAMEDI 17 MARS

PS one

Retrouvez toutes les caractéristiques qui ont fait le succès des versions précédentes et de nombreuses nouveautés : blessures des joueurs, possibilité de sauvegarder jusqu'à 15 formations différentes, une Master League avec les 24 plus grands Clubs (Rome, Manchester, Munich...), un éditeur de joueurs avec les vrais noms des joueurs (licence FIFPRO), la possibilité de gérer la carrière d'un joueur (transferts...), de nouvelles compétitions disponibles, une jouabilité exceptionnelle et graphiquement très réussi. De 1 à 4 joueurs.

MERCREDI 21 MARS & SAMEDI 24 MARS

PS one

Les fans retrouveront leurs personnages favoris 3 ans avant le 1er épisode et comprendront comment Hana a rencontré son équipe de mercenaires : 8 lieux uniques à explorer, temps de chargement optimisés, de nombreuses énigmes captivantes combinées à des phases d'action intenses, une large panoplie d'armes très efficaces, 4 personnages, plus de 60 types d'ennemis avec une intelligence artificielle développée pour une ambiance mature et adulte...

MERCREDI 28 MARS & SAMEDI 31 MARS

PS2

Au 22e siècle, les 'Enders' ont colonisé Jupiter. Mais ils sont attaqués par l'armée présente sur Mars. Heureusement un jeune garçon réussit à s'emparer de Jehuty. À lui de sauver la colonie ! Une jouabilité hors pair, une richesse graphique incroyable, une [...] d'effets spéciaux digne des plus beaux films d'animation, de nombreuses armes et objets disponibles. De 1 à 2 joueurs.

EXCEPTIONNEL Démonstration en avant-première

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise délivrée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux PlayStation, Dreamcast.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

36 MICROMANIA CHATEAUROUX NOUVEAU
C.Cial Auchan - Les Terres Fortes - 36330 Le Poinçonnet

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 [...]
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 65
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

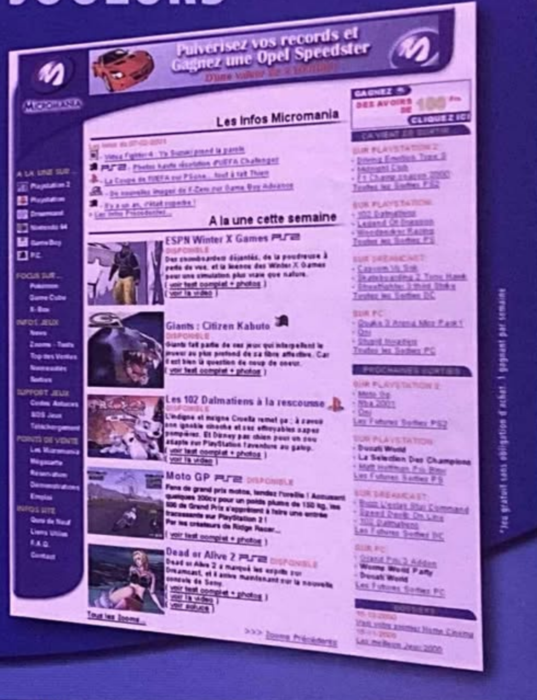
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Giants (PC), Tony Hawk (DC), X-Quad (PS2), Dynasty Warriors 2 (PS2), F1 Manager 2000 (PC)... Et les soluces des tops : Quake 3 (DC), Dead or Alive 2 (PS2), L'Entraineur Saison 2000/2001 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.



* Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

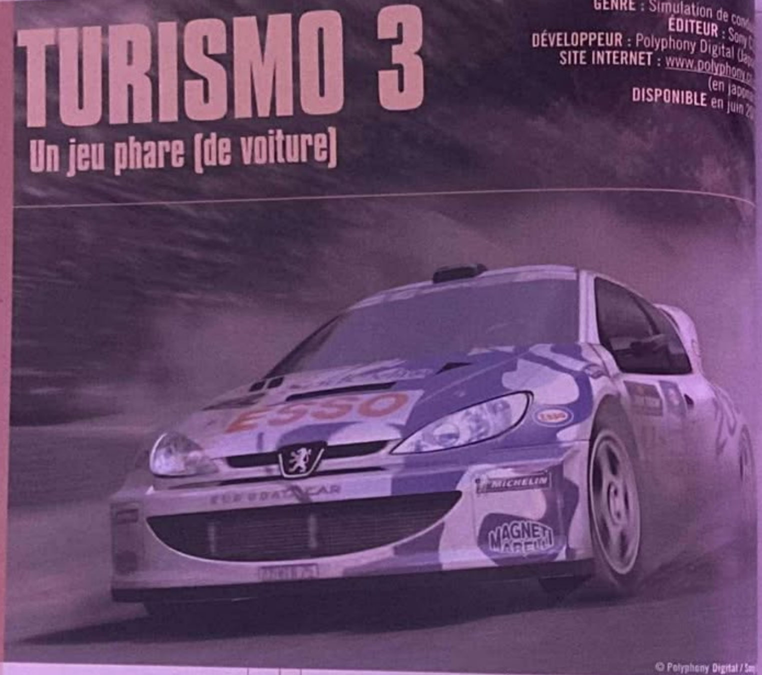
Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

par Jérôme Darnaudet

GRAN TURISMO 3

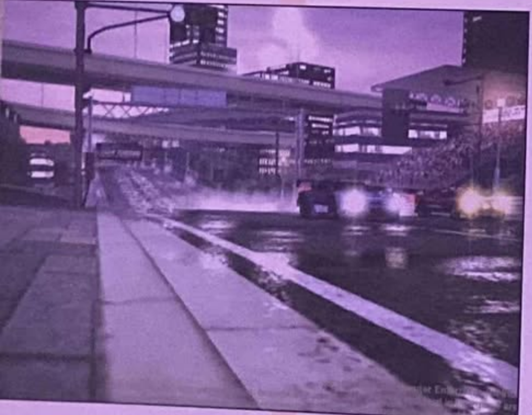
Un jeu phare (de voiture)

GENRE : Simulation de con
ÉDITEUR : Sony C
DÉVELOPPEUR : Polyphony Digital (Jap
SITE INTERNET : www.polyphony.co
(en japonais
DISPONIBLE en juin 20



© Polyphony Digital / Son

Saviez-vous que les programmeurs de GT3 ne sont pas rentrés chez eux depuis le mois de novembre ? Ils ne se lavent plus, ne dorment plus, ne mangent plus… Tiens, ça doit sentir bon, chez Polyphony Digital. Bon, okay, ils ont tout sur place pour survivre mais quand même ; quatre mois sans voir sa famille… quand on vous dit que c'est dur de travailler dans les jeux vidéo…



Toujours aussi impressionnant, l'effet de rendu sous la pluie se voit agrémenté du reflet des phares dans les gouttelettes, créant ainsi un halo du plus bel effet autour des sources de lumière.

Les p'tits gars développeurs ont pourtant beau rester cloîtrés dans leur immeuble, le jeu n'en est que davantage retardé. Cela s'explique par les récentes décisions prisent par le maître d'œuvre. Si vous avez suivi les épisodes depuis le début, vous devez vous rappeler que GT3 se nommait initialement GT 2000. Sous cette appellation devait naître une adaptation de Gran Turismo 2 de la PSone vers la PS2, sans autre amélioration que celle concernant la résolution de l'image et la fluidité de l'animation. De fil en aiguille et de bout de programmes en bout de programmes, l'équipe de Polyphony Digital a su tirer au mieux parti de la nouvelle console jusqu'à prendre la décision de changer radicalement son fusil d'épaule. Pourquoi se contenter d'une simple adaptation quand la PlayStation 2 permet bien plus que cela ? Certes, la console aurait eu bien besoin d'un titre aussi fort que Gran Turismo au moment de sa sortie, sans compter que la concurrente Xbox se rapproche à grands pas. Mais qu'importe, la décision est prise, GT3 ne sera pas une simple adaptation mais une véritable vitrine technologique pour la PS2. Le jeu de voitures ultime, aussi bien d'un point de vue réaliste que graphique. Mon dieu, comme cette décision s'avère être judicieuse. Depuis, chaque version qui nous parvient est hymne à la gloire des concepteurs de console. Quelle puissance ! De plus en fluide, de plus en plus belle et de plus en réaliste, voilà qui résume à merveille sensation que procure cette nouvelle mo du jeu. Nous vous parlions, le mois dernier l'intégration de la nouvelle gestion particules, notamment dans les épreu sous la pluie et dans le mode Rallye. Et bi cette dernière est encore plus flagrante, a désormais l'apparition de fumée sous pneus des voitures bloquant leurs roues freinage, et avec la gestion des lumières les nuages de poussière volumétriqu Entendez par, volumétrique, le fait que nuages ne sont pas représentés par couches de transparence, comme c'e habituellement le cas, mais par un volu qui couvre les trois dimensions. Du co l'éclairage influe sur leur couleur, les rayo du soleil passant entre les arbres les rend plus clairs à certains endroits ou plu sombres à d'autres. L'impression de regard une épreuve du Paris-Dakar à la télévisi est, à quelque chose près, la sensation q l'on éprouve en admirant les ralentis. C'e extraordinaire. Cette version appor également quelques améliorations graphiques concernant le design des circuits. Les arbres ont été retravaillés, de nouvelles textures ajoutées ça et là pour rendre l'ensemble encore plus réaliste. Le problème d'anti-aliasing que rencontrent souvent les développeurs n'existe pratiquement plus, les effets « d'escalier » étant ici davantage dus au système de lignage du téléviseur, qu'à la console elle-même. Ajouter à cela une animation qui a encore gagné en fluidité. Les ralentis paraissent même trop rapides.

Vous avez dit simulation ?

À mettre au registre des améliorations, et pas des moindres, le comportement des voitures a été grandement revu. Alors que la version précédente nous avait laissés une sensation de léger mieux par rapport à Gran Turismo 2 sur PSone, celle-ci pousse le réalisme bien plus en avant et chaque réglage de la voiture aura des conséquences flagrantes sur son comportement. Finies les glissades de patineurs en mode Rallye, par exemple. La voiture paraît enfin réagir comme elle le devrait, grâce à une inertie bien réelle permettant de jouer avec la fameuse répartition des masses, technique utilisée pour positionner correctement la voiture en prévision de la sortie du virage. Cette amélioration est également effective sur le dur, renforçant l'aspect simulation de la conduite mais faisant croître, par la même occasion, la difficulté. Gageons que la version finale, à l'instar de GT2, proposera plusieurs modes de jeu correspondant aux différents niveaux des joueurs (Arcade, Simulation). À ce propos, nous n'avons toujours rien vu de la structure du jeu en lui-même. Y aura-t-il le système de permis comme auparavant, les épreuves ne seront-elles accessibles qu'à un certain type de véhicules ? Le mystère demeure entier bien que, je cite : « Toutes les possibilités de GT2 seront dans GT3. Elles se présenteront seulement de manière différente. L'interface sera plus ergonomique et plus esthétique. » (M. Taku Imasaki, responsable de la version américaine). Sachant que, dans la version testée, il existait sur chacune des pistes une voie de dégagement aboutissant devant les stands et laissant présager un système de courses d'endurance comme dans le volet antérieur, on serait tenté de le croire. Le nombre de circuits demeure d'ailleurs incertain. Si Yamauchi nous en promet 15 dont 2 entièrement nouveaux (vous aviez pu découvrir les photos de l'un d'entre eux le mois dernier : Tokyo City Route 246, c'est le nom officiel), une autre information émanant de Polyphony parle de tous les circuits présents dans GT2 auxquels s'ajoutent les deux nouveaux. Si tel était le cas, cela ne ferait pas 15 mais 24. Ce dernier chiffre ne paraît pas si farfelu que ça. L'adaptation d'un ancien circuit n'étant pas aussi contraignante que la création d'une nouvelle course, les designers pourraient parfaitement profiter du retard pris par le développement pour y inclure les 9 circuits supplémentaires. On peut toujours rêver. Dans un autre domaine, le son est lui aussi en net progrès avec une gestion des bruits sur plusieurs canaux et en Dolby Digital. Vous entendez toutes les voitures se trouvant autour de vous et, pour peu que vous ayez l'oreille fine, vous pourrez situer leur position. Pour info, GT2 ne gérait que le son d'une seule voiture en plus de la vôtre. Citons, pour finir, certaines évolutions concernant l'intelligence Artificielle des concurrents. Si ces derniers se contentaient de suivre bêtement la route dans GT1 et GT2, ils essayent dorénavant d'optimiser leur trajectoire. Ainsi, ils ne vous ferment plus la porte si vous êtes à la corde mais se contentent de vous filer deux, trois coups de volant, question d'affirmer leur maturité mécanique. De même, il leur arrive de se fourvoyer dans la vitesse d'approche d'un virage et de se gauffrer sur une barrière. Ce n'est pas encore parfait mais c'est déjà un grand pas en avant.

Pour conclure

La vache de la vache de la vache, comment que c'est trop puissant !!!

La gestion des particules fait de petites merveilles. La PS2 permet de créer un vrai nuage de poussière volumétrique.

Le comportement des voitures a été revu à la hausse. Après une section sous la pluie impliquant une conduite délicate, un passage au sec comme ce tunnel implique de modifier radicalement son style de conduite. La simulation n'en est que plus réaliste.

On ne s'en lasse pas. Et tout cela à 60 images seconde !

Notez les freins qui rougissent comme sur les F1. Ils pensent vraiment à tout, les p'tits gars de Polyphony !

Liste non exhaustive des circuits de GT3

À ce jour, la liste officielle est de 13 circuits sur les 15 annoncés :

- Laguna Seca Raceway
- Deep Forest Raceway
- Trial Mountain Circuit
- Super Speedway
- Smokey Mountain Nord et Sud
- Seattle Circuit
- Rome Circuit
- Midfield Raceway
- Apricot Hill Speedway
- Special Stage Route 5
- Pikes Peak
- Tokyo Route 246
- Monte Carlo City

par Dave Martinyuk

Z.O.E.

Mars, champ de bataille

GENRE : Tir/action
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCE Japan (Japon)
SITE INTERNET : www.konami.co.jp/kcej/products/zoe/english/index.html (en anglais)
DISPONIBLE fin mars 2001

Les boss possèdent la plupart du temps un point faible. Il suffit de le trouver.

À distance, vous pouvez projeter des rayons d'énergie sur vos ennemis.

Sous le nom faussement féminin et doux de Z.O.E. se cache l'un des plus formidables jeux d'action de la PS2. Nous vous en avons déjà parlé le mois dernier, mais nous avons désormais pu y jouer et pouvons par conséquent vous faire partager l'expérience du vécu. Un vécu ludique intense et presque extatique…

Le scénario de Z.O.E. fait dans le pseudo-compliqué, avec une histoire de colonies sur Mars et autour de Jupiter, et la menace de conflits larvés qui finissent par exploser au grand jour, avec toute la puissance nécessaire pour en faire un événement dramatique. Ce qu'il faut surtout retenir ici, c'est la présence inopinée d'un jeune garçon de 14 ans, Leo Stenbuck, qui fait figure de personnage principal par la force des choses. Il devient, en effet, le pilote du Jehuty, un nouveau modèle de robot super-sophistiqué, et combat ensuite les milices qui se sont révoltées et qui attaquent tout. Je trouve personnellement très curieux qu'un gamin soit naturellement le pilote émérite d'une machine aussi perfectionnée, mais soit ; ils doivent avoir des jeux vidéo super-pointus et très didactiques au XXIIe siècle… Leo prendra rapidement sous son aile son amie Celvice, 14 ans aussi, qui a le cœur sur la main et poussera constamment Leo à aller sauver des vies humaines. Une jeune fille bien sous tous rapports, donc, mais qui vous fera indubitablement perdre beaucoup de temps… Et puis il y a les ennemis bien sûr, auxquels vous allez être constamment confronté. Viola, 22 ans, la pilote du Neith (c'est le nom de son robot, doré et superbe) sera la plus féroce de vos adversaires, et vous la croiserez au tout début du jeu. On lui intimera toutefois l'ordre de se retirer rapidement. Vous n'avez donc pas trop à vous en faire. Les (autres) ennemis, cependant, sont nombreux, et ils veillent à ce que vous ne vous ennuyiez pas, soyez donc rassuré…

Ballets aériens et explosions de lumière

Lorsque le jeu débute, on vous invite à essayer une à une toutes les capacités de votre robot. Cette phase de tutorial n'est pas de trop car le Jehuty est une machine véritablement complexe, qui ne donne tout ce qu'elle a dans le ventre qu'entre des mains expertes. Vous serez certainement étonné de découvrir toutes les possibilités de votre appareil. Le système de déplacement est lié à 90 % au stick analogique gauche, le droit ne servant qu'aux manœuvres de « précision », pour placer votre Jehuty dans un axe b… particulier. En plus de cela, vous po… agir sur l'altitude (aller vers le haut ou… bas ; le stick analogique permet, lui, de… diriger vers l'avant ou l'arrière) et ave… possibilité d'utiliser un boost, très utile… dernier vous autorise des déplaceme… plus rapides, et vous pouvez change… direction en un éclair, zigzagant tel un a… de la mort vers vos prochaines victi… À distance, différentes armes, que v… découvrez au fur et à mesure, peuvent… utilisées. Il y a même une option spé… boule d'énergie à la Dragon Ball Z… apparaît au-dessus de votre main levé… vous l'envoyez tout à coup d'un gra… moulinet du bras), très classe et rude… efficace. Au corps à corps, c… évidemment l'inévitable épée qui ser… plus, et les enchaînements de coups s… de rigueur. Il y a également la garde ou… chope… Mais inutile d'être exhausti… test sera là pour ça. Sachez simpleme… que votre Jehuty possède une palette… mouvements large et très apprécia… C'est amplement suffisant.

Z.O.E. étonne par la qualité de s… graphismes et de son animation. On sent bien, et cela s'avère plutôt rassurant, que la PS2 en a sous le capot et qu'elle est capable de fort belles choses. Les robots sont « designés » avec un talent véritable et l'aliasing, s'il est visible, ne gêne aucunement. Les décors contiennent des bâtiments dans lesquels se trouvent parfois des civils. Vos combats, titanesques, voient souvent une ou plusieurs bâtisses exploser autour de vous. Il faut évidemment tenter d'éviter cela, dans la mesure du possible, mais ce n'est pas toujours évident. En tout cas, un décompte des bâtiments détruits et des personnes tuées ou blessées est fait à la fin de certains niveaux, et un score vous est attribué. Je ne saurais vous dire si cela a une véritable influence sur le jeu, au-delà du simple aspect moral…

Shoot haut de gamme

On pourrait penser que Z.O.E. souffre d'un côté brouillon inévitable lorsqu'on voit se dérouler un combat. Il est vrai que tout va très vite, et on se demande dans quelle mesure le joueur est responsable de ses actions. Dans les faits, cependant, il y a somme toute assez peu de place laissée au hasard. On peut certes jouer en appuyant de façon répétée sur le turbo, mais ce n'est pas pour autant que l'on fait n'importe quoi. Les combats, par exemple, sont « confinés », et vous ne vous attaquez qu'à un seul groupe d'ennemis à la fois. Libre à vous, ensuite, de choisir d'en locker un pour l'abattre ou au contraire de conserver votre liberté et de vous déplacer en tous sens. Z.O.E. est un jeu bien pensé et équilibré dans la mesure où, même lorsque vous affrontez un groupe de plusieurs adversaires, vous n'affrontez les robots ennemis qu'un par un. Les robots Bibendum, qui tirent de gros lasers, ne se gêneront toutefois pas pour vous toucher, et ce même si vous vous attaquez à un autre de leur congénère… La liberté qui vous est offerte ici est réelle, mais tout de même limitée. Vous passez d'un endroit à l'autre comme bon vous semble (vous êtes sur une colonie spatiale, espèce d'immense ville divisée en plusieurs quartiers), mais les aires de jeu proprement dites possèdent des limites bien définies, cloisonnées par un champ de force. Vos objectifs de missions sont scénarisés et apportent une dimension assez peu présente, habituellement, dans la plupart des jeux de tir (car après tout, Z.O.E. peut être considéré comme un shoot haut de gamme, et rien de plus, sans que cela soit en rien péjoratif). Les cinématiques, qui se rapprochent du moteur 3D du jeu, sont également assez nombreuses et permettent de mieux comprendre l'histoire et de s'attacher aux personnages. Remarquez qu'avec des héros de 14 ans, on n'échappe pas à un petit côté niais de circonstance (j'aurais personnellement préféré de bons gros baroudeurs de l'espace, tatoués et balafrés) mais bon, ce n'est pas bien grave. Au final, les missions s'enchaînent avec bonheur et dans son genre, Z.O.E. ne souffre pas de gros défauts, c'est une certitude. Reste à voir dans quelle mesure il n'est pas trop répétitif, et s'il présente un intérêt véritable au-delà des prouesses visuelles et techniques qu'il met en avant. La réponse à ces angoissantes questions bientôt. Et dans Play2Mag, évidemment.

À la tête du projet…

… nous trouvons Hideo Kojima, bien sûr, qui entre deux Metal Gear se fait plaisir avec un jeu de robots. C'est lui qui a supervisé l'ensemble de la création de Z.O.E., et sa participation au projet fait un peu figure de « Seal of Quality », pour reprendre la phrase-clé des macarons sur les boîtes de jeu Nintendo. Il est accompagné de Nobuyoshi Nishimura, pour ce qui concerne le design des personnages. Ce dernier a surtout travaillé, auparavant, sur les dessins animés de Mobile Suit Gundam. Yoji Shinkawa, lui, s'est occupé du design des robots et a effectué, on peut le dire, un excellent travail. Pas étonnant lorsqu'on sait qu'il a participé avec Kojima au projet « Policenauts Private Collection » et que, surtout, il est l'artiste responsable du character ET du mechanical design de Metal Gear Solid. C'est en jetant de nouveau un coup d'œil à ses vieux carnets à dessins que Shinkawa a trouvé l'inspiration nécessaire pour le design des robots de Z.O.E… Enfin, terminons avec Noriaki Okamura, le scénariste, qui a débuté en tant que programmeur sur plusieurs versions de Policenauts (un vieux classique de Kojima, malheureusement jamais sorti hors du Japon), avant de diriger quelques épisodes des Tokimeki (jeux à l'eau de rose très prisés au pays du Soleil Levant). Ses fans l'appellent « le scénariste de jeux capable de vous faire pleurer ». Tout un programme…

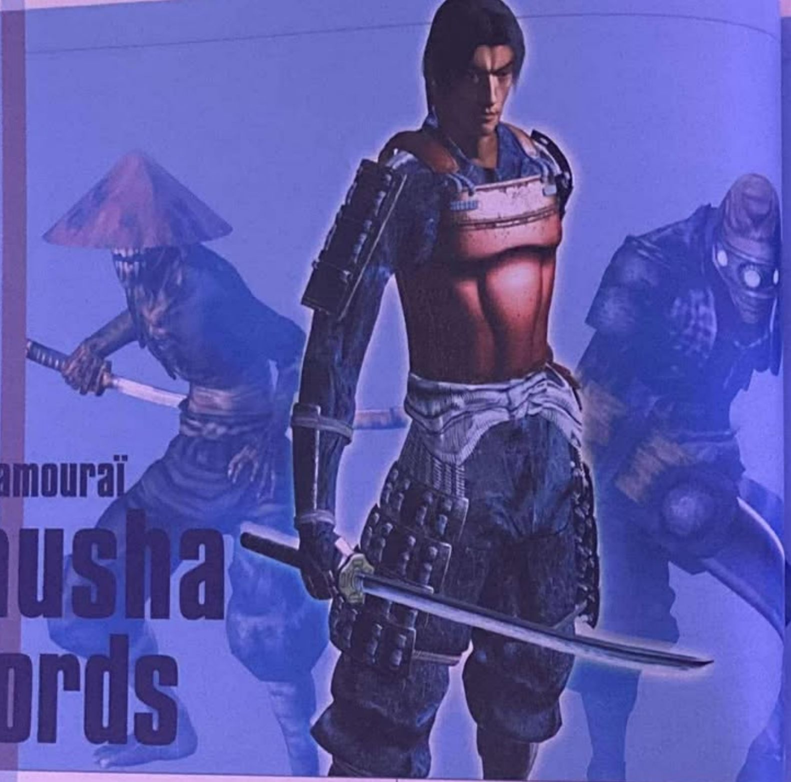
Les combats sont rapides et ne laissent aucune place aux temps morts.

Explosion de lumière : magnifique !

Le boost et ses rais de lumière, espèces d'ailes stylisées.

Neith, le robot le plus classe du monde, après le vôtre… et le plus doué en grammaire aussi.

par Julien Chièze



Onimusha, ou le guerrier démon. Après plusieurs mois de gestation, le titre phare de Capcom est enfin sorti au Japon. Une superproduction belle à se damner, intéressante à explorer, mais qui ne nous dévoilera tous ses charmes que cet été. En attendant, gros plan sur cette histoire.

La voie du samouraï

Onimusha Warlords

Contrairement à Samanoske, la féline Kaede ne possède pas de Gant Démoniaque, mais sa célérité lui permet des actions tranchantes…

Criantes de vérité, les superbes expressions du visage permettent de mieux cerner les émotions des différents protagonistes.

Quelques mini-jeux bien dissimulés viendront briser la relative linéarité du périple de Samanoske.

Initialement prévu sur Nintendo 64, puis sur PSone, pour finalement débarquer sur PlayStation 2, Onimusha est sorti le 25 janvier dernier au Japon. Un véritable événement. Ainsi, au bout de trois semaines de commercialisation sur l'archipel, la superproduction de Capcom s'était déjà écoulée à près de 860 000 exemplaires, balayant aisément le précédent record détenu jusqu'à présent par Ridge Racer V et ses 780 000 unités. Ce Resident Evil-like mâtiné de légendes nipponnes sera-t-il donc le premier titre PlayStation 2 à franchir la fatidique barre du million de jeux vendus ? Une question certes intéressante, mais qui ne doit pas nous faire oublier l'essentiel : Onimusha brille-t-il par ses qualités ludiques ? Eh bien, malgré quelques maladresses bien regrettables, le constat s'avère plus que positif. Après un soupir bien compréhensible, plongeons-nous dans quelques explications…

GENRE : Action
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom.com (en anglais)
DISPONIBLE en été 2001

Une histoire de fantômes japonais

Le Japon médiéval. 1560. Le soleil au zénith. Le calme avant la tempête. La guerre et son cortège d'horreurs. Dans la plaine de Sekigahara, des vies vont s'évanouir pour faire triompher des idéaux de pouvoir et de haine. À la tête d'une armée impitoyable, Oda Nobunaga. Au cours de cette période trouble, ce shogun sans pitié avait un but : rétablir l'ordre en réunifiant le pays. Sa méthode : la puissance et la terreur ! L'aventure s'ouvre alors sur une cinématique grandiose mettant en scène l'une des plus terribles batailles que le Japon ait connues. Les fers se croisent, les hurlements et la rage inondent l'écran… lorsque soudain, foudroyé par une flèche décochée avec rage, Oda Nobunaga titube, puis s'affale au sol, inerte. Pourtant, alors que le jour s'estompe et que les clameurs belliqueuses semblent devoir quitter le champ de bataille, une armée démoniaque se réveille menée d'une main de fer par un Nobunaga revenu d'outre-tombe ! L'aventure débute alors que le héros, le samouraï Samanosuke, apprend que cette armée de l'ombre s'attaque à sa forteresse et que la princesse Yuki, sa sœur, vient d'être enlevée. D'après les rituels shintoïstes, le sacrifice de cette vierge assurerait à Nobunaga une vie éternelle. Signe des dieux, dans sa juste quête, Samanosuke sera épaulé par les Oni (ogres japonais) qui concéderont à lui offrir le Gant Démoniaque afin de les venger des Genmas alliés à Nobunaga. Chaque instant qui s'écoule ne fait qu'amplifier la menace…

Le sens des valeurs

C'est une certitude, Onimusha est un titre qui vous fera vibrer. Le premier impact est indéniablement visuel. Reprenant le système de représentation initié par Resident Evil, à savoir décors fixes en 2D avec intégration de personnages 3D, les environnements se révèlent néanmoins somptueux. La résolution très élevée permet un affichage fin, et la PlayStation 2 offre de nombreux raffinements esthétiques comme une palette de couleurs très riche, des petites animations d'ambiance (rivière qui s'écoule, lucioles, fumée en fond d'écran, brume volumétrique, etc.), mais surtout une modélisation des protagonistes vraiment incroyable. Pour vous donner une petite idée, alors que Lara Croft sur PSone était composée d'environ 500 polygones ici, la moyenne flirte plutôt avec les 10 000 ! Une amélioration qui devient plus parlante en admirant les visages, très détaillés et animés avec talent. À ce titre, Samanosuke exprime à merveille ses sentiments de crainte, d'effroi ou de fierté, grâce au long travail de motion capture faciale effectué par un véritable acteur nippon, Kaneshiro Takeshi. Comme le souligne Kenji Inafune, producteur du jeu : « Dès le départ, nous souhaitions travailler avec Kaneshiro. Cet acteur, très populaire chez nous, apprécie aussi énormément les jeux vidéo. Il s'est très vite pleinement investi dans le projet. Nous nous sommes d'ailleurs concertés afin de décider du design de Samanosuke. Il fallait créer un personnage à l'allure noble et volontaire. » Assez bluffant. Quoi qu'il en soit, après avoir été charmé par les chaleureux graphismes et l'atmosphère à la fois sombre et mystérieuse (un bon point pour la bande-son soignée), vous devriez vite être happé par le souffle épique insufflé tout au long de l'aventure. Un sentiment général qui constituait l'ambition première de Kenji Inafune. « Nous voulions créer un titre qui rende les jeunes Japonais fiers de leur héritage historique. Aujourd'hui, je pense que la plupart des jeunes trouvent le Japon moderne ennuyeux. Ils ont perdu leur fierté. Nous voulons que les joueurs se projettent dans la peau d'un samouraï, aillent de l'avant avec fierté et y prennent plaisir. Contrairement à Resident Evil où les joueurs s'attendent à voir des zombis jaillir de partout, l'ambiance d'Onimusha est plus martiale, les combats s'effectuent au corps à corps et non à distance. Cela pourra paraître anecdotique, mais ce changement influe beaucoup sur la manière de concevoir, puis d'appréhender le jeu. Ici, vous êtes un samouraï, donc le joueur doit se sentir invincible et ne jamais redouter l'affrontement frontal. » Un sentiment que vous ne mettrez pas longtemps à percevoir, tant le rythme de l'aventure est intense, sans aucun temps mort. Pourtant, le plus intéressant reste néanmoins la qualité des affrontements. On les craignait trop basiques et répétitifs. Bien au contraire. En effet, outre les bruitages ultra-percutants, voire jubilatoires, et les animations vraiment très classes, il existe aussi de nombreuses subtilités rendant ces joutes aussi spectaculaires que captivantes. Tout d'abord, la jouabilité est sans faille, et puis il faut savoir que chaque ennemi dispose d'un schéma d'attaque très précis. On n'affronte pas n'importe qui, n'importe comment. Il faut retenir les passes d'armes, déceler les failles dans les attaques adversaires, comprendre quelle arme est la plus efficace contre tel ou tel type d'armure, sans parler des combos aussi classes qu'efficaces… En somme, pas mal d'astuces qui limitent d'autant l'aspect bourrin des combats. Toutefois, c'est vraiment le système conçu autour du Gant Démoniaque qui réjouira les fans du genre. Pour terrasser vos adversaires, vous disposerez de trois armes auxquelles seront attachées trois sphères d'énergie et autant de pouvoirs élémentaires (la foudre, le feu, le vent). L'intérêt reste que, pour alimenter ces pouvoirs et ainsi pouvoir lancer ces attaques spéciales, il vous faudra constamment alimenter votre Gant en absorbant l'âme des créatures pourfendues. Mais attention car il faudra pour cela abaisser momentanément votre garde… En effet, lorsqu'un ennemi s'effondrera, trois types d'âmes pourront s'échapper de son corps. Certaines servent

C'est trop bien de se déguiser !

Dans la grande tradition des bonus de fin de jeu, Onimusha proposera quelques surprises aux joueurs les plus brillants. À l'image de la formule employée dans Resident Evil, attendez-vous donc principalement à des changements d'ordre vestimentaire. En tout cas, le rendu de l'ensemble se révèle particulièrement convaincant… et, il faut bien l'avouer, furieusement débile. Vous allez adorer.

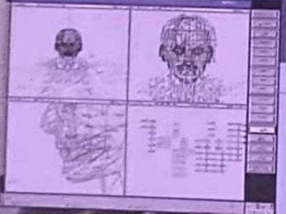
Onimusha 2, déjà !

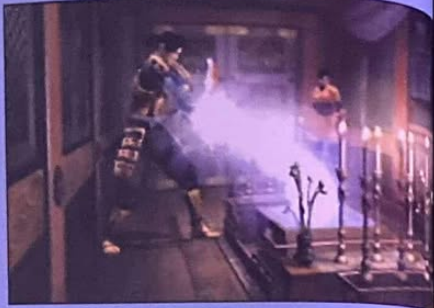
Lors d'une soirée organisée à l'occasion de la sortie d'Onimusha, Keiji Inafune en a profité pour dévoiler une courte bande-annonce d'Onimusha 2 ! Une vidéo que l'on retrouve d'ailleurs une fois le jeu fini. Sans vouloir vous en révéler trop sur la fin d'Onimusha, apprenez juste que sa suite se déroulera désormais 15 ans plus tard et proposera un panel plus important de personnages jouables. Techniquement parlant, le mélange « décor 2D/perso 3D » devrait être réutilisé. Enfin, pour les fans de la première heure, sachez que de nombreux éléments présentés dans les vidéos de l'E3 dernier n'ont pas été intégrés dans Onimusha premier du nom. Il ne fait d'ailleurs aucun doute qu'avant même la fin de cet épisode, les équipes de Capcom avaient débuté le développement de sa suite. Un titre qu'on pourrait donc voir arriver bien plus vite que prévu…

Onimmusha Warlords

Dans les coulisses, création du virtuel

Aujourd'hui, l'un des atouts majeurs des DVD vidéo reste, outre la qualité de l'image et du son, l'ajout des fameux bonus et plus précisément des making of. Toujours intéressant, voire captivant de découvrir l'envers du décor. Une situation que Capcom a bien comprise puisque la version Collector d'Onimusha contenait un conséquent DVD de making of. Un DVD qui se découpe en cinq parties bien distinctes. Un tour du côté de l'enregistrement des musiques, des planches graphiques, une étonnante vidéo du jeu alors qu'il tournait encore sur PSone, voilà de quoi prendre mieux conscience de l'importance du projet Onimusha. Pourtant, la partie la plus intéressante permet de découvrir en profondeur tous les secrets de conception du titre. Des séances de motion capture au travail sur les cinématiques, en passant par les techniques employées pour réaliser certains décors, sans oublier une portion importante dédiée au rôle joué par Kaneshiro Takeshi… tout est ici passé au crible afin de mieux comprendre à quel point le fossé entre jeu vidéo et cinéma tend définitivement à s'estomper. Une excellente initiative de la part de Capcom, qui permet ainsi à chaque joueur de découvrir la face cachée du jeu vidéo. Un pan d'une industrie trop longtemps effacée derrière ses œuvres. À ce titre, nos remerciements tout particuliers au site Internet Overgame qui nous a courtoisement prêté ce making of.

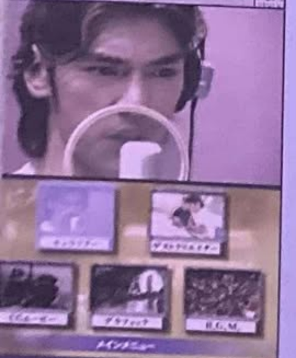




Un duel à mort contre votre double maléfique… un grand classique, mais esthétiquement remarquable.

Chaque arme dispose d'une sorte d'invocation particulièrement efficace et visuellement impressionnante.

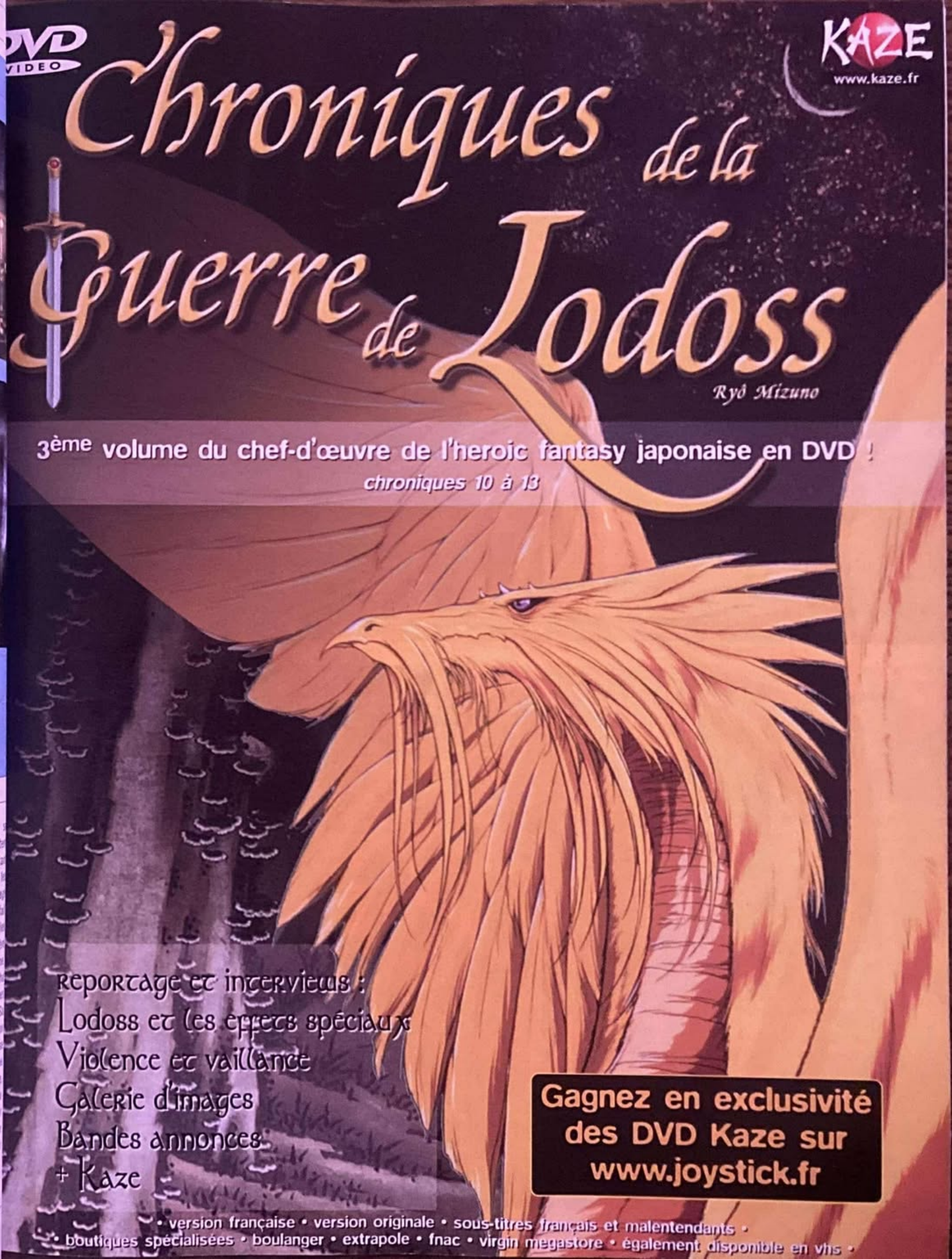
De fréquentes cut-scenes confèrent une atmosphère cinématographique du plus bel effet.



à décupler la force physique de Samanosuke, d'autres à augmenter la puissance de vos armes, et les dernières à ouvrir des portes scellées. Vous l'aurez compris, il existe donc une notion d'expérience, certes minime, mais intéressante car elle vous motivera pour combattre.

Lorsque Capcom retombe dans ses travers

Cependant, malgré tout le bien que nous en pensons, Onimusha n'est pas amené à révolutionner le genre. Certes, le titre accroche, bien sûr il flattera vos pupilles, mais quelques défauts majeurs viennent entacher le tableau. Tout d'abord, malgré les recherches faites pour concevoir un univers envoûtant articulé autour de faits historiques, on ne pourra s'empêcher de regretter que le scénario soit aussi prévisible (séquences précipitées, personnages prétexte). En outre, l'aspect aventure se révèle aussi bien plus limité qu'escompté. Pour tout dire, dans la plupart des cas, lorsque vous trouverez un objet bien caché, ce dernier vous servira une pièce plus tard. Dans ce contexte, la réflexion reste assez sommaire. Alors, bien sûr, quelques puzzles nécessiteront un soupçon d'effort supplémentaire, mais les résoudre est facultatif, alors… Pourtant, l'élément le plus déconcertant reste la relative linéarité de l'aventure et surtout sa durée de vie plus que restreinte pour un joueur normalement constitué. Ainsi, pas la peine de se prendre pour Paco R. pour s'apercevoir que votre liberté se restreint à enchaîner la visite de longs couloirs sans vraiment bénéficier d'embranchements. Heureusement, lors de certaines séquences, les développeurs ont pensé à vous faire endosser alternativement le rôle de Samanosuke, puis celui de Kaede, sa compagne ninja. Ces passages apportent un peu de fraîcheur à l'ensemble d'autant plus que la manière d'appréhender les situations diffère en fonction du personnage incarné. Ainsi, alors que Samanosuke fait plus dans la force brute et dans les invocations, Kaede se joue de manière beaucoup plus subtile, plus féline. Intéressant. Avec un peu de recul, Onimusha s'illustre aujourd'hui comme l'un des titres les plus captivants de la PlayStation 2. Sa principale qualité, il la puise dans son dynamisme assez incroyable, dans sa mise en scène maîtrisée et son esthétique particulièrement soigné. Une aventure certes courte, mais vraiment intense et que nous attendons tous avec impatience pour cet été dans notre belle contrée. Votre PlayStation 2 va bientôt, enfin, pouvoir avaler autre chose que des DVD vidéo… tant mieux !

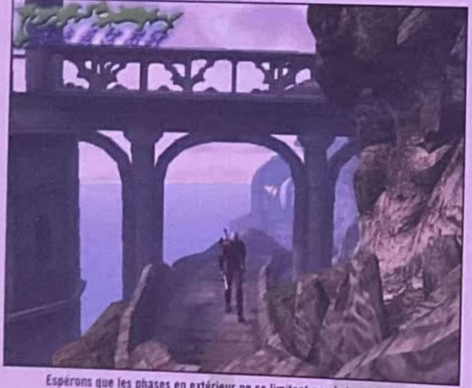


par Julien Chièze

Les larmes du diable…

Devil May Cry

Initialement prévu comme le quatrième volet de la saga Resident Evil, Devil May Cry se dirige aujourd'hui vers un tout autre horizon. Influencé par Matrix pour son rythme et par le mythique Castlevania pour son ambiance gothique, la dernière production de Shinji Mikami s'annonce déjà monumentale.



Espérons que les phases en extérieur ne se limitent pas à de simples transitions entre les différentes zones de jeu.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www5.capcom.co.jp/devil/devil_may/index.html (en japonais)
DISPONIBLE été 2001 (Japon)

Après les premiers mois de balbutiements, les équipes de Capcom maîtrisent désormais à merveille les entrailles de la PlayStation 2. Shinji Mikami, producteur du titre, a récemment annoncé qu'actuellement, « la réalisation graphique de Devil May Cry s'approche, voire surpasse par certains aspects, la séquence d'intro de Resident Evil premier du nom ». Pour mémoire, cette fameuse séquence (bien qu'assez kitch dans son contenu) avait été à l'époque filmée et mettait en scène de véritables acteurs. Un détail qui en dit long sur la qualité des animations, par exemple. D'ailleurs, dans ce registre, lorsqu'on a pu admirer le travail des développeurs de Capcom sur Onimusha (voir notre Casting dans ce numéro), difficile de contenir son enthousiasme. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, s'il est désormais acquis que la plupart des séquences se dérouleront dans l'enceinte même d'un colossal château bien lugubre, certains passages en extérieur vous permettront toutefois de ne pas complètement suffoquer. À ce titre, une analyse minutieuse des images nous apprend que la sombre bâtisse semble cernée par les flots. Une sorte de Fort Boyard en somme mais glauquissime et où, même s'il faudra encore trouver des clés, l'enjeu principal reste toutefois de ne pas se laisser purement exterminer ! Et là, tout de suite, ça rigole moins.

Dante se déchaîne

Plus surprenant encore, Shinji Mikami aurait évoqué la présence d'un bouton de saut. Agile et élégant, Dante devrait ainsi être capable d'esquiver les attaques en effectuant une roulade arrière, mais aussi de se projeter dans les airs avec souplesse. Cependant, afin de décupler l'aspect spectaculaire du titre, il sera visiblement possible de réaliser des sortes de combos aériennes. En d'autres termes, alors que vous combattez sur le plancher des vaches, en une fraction de seconde, vous pourrez bondir, vous accrocher à une paroi tout en ouvrant le feu sur la faune démoniaque. Des séquences qu'on croirait chorégraphiées tant elles s'illustrent par leur dynamisme et leur grande classe. En évoquant les combos, sachez que ces dernières seront fréquentes et évolueront par arborescence de coups. Ainsi, la première technique présentée impressionne déjà par son condensé de dynamisme et de violence. Pour vous présenter succinctement la situation, il s'agit, en fait, d'empaler un adversaire, de sortir rageusement votre lame puis, avant même que le monstre ne touche le sol, de sortir vos Beretta et de cribler le corps inerte d'un déluge de balles. En outre, hormis les projectiles traditionnels, il semble aussi possible d'équiper ses armes de pouvoirs spéciaux. Pour l'instant, nous n'avons pu admirer que les dommages redoutables occasionnés par les balles explosives ou les décharges électriques, mais gageons que de nombreuses capacités annexes viendront enrichir la version finale.

Une profusion de détails

Notre premier contact avec Devil May Cry s'est effectué par le truchement de quelques vidéos, certes assez courtes, mais particulièrement impressionnantes. Aujourd'hui, il est encore difficile de définir avec exactitude le genre. Beaucoup d'action, énormément de séquences rudement violentes… et peu de phases de recherche dévoilées. Espérons cependant que le jeu ne se réduira pas à un vaste carnage jubilatoire. Quoi qu'il en soit, une seule certitude : les équipes de Shinji Mikami sont assoiffées de détails. En vrac, on notera que les douilles s'écrasent avec fracas au sol, que Dante peut détruire quelques éléments du décor comme des jarres ou de petites constructions, mais surtout que ses coups les plus violents pourront carrément démembrer ses adversaires. Pas de doute, vous ressentirez vraiment la puissance de chaque impact, sans compter les secousses du Dual Shock 2. Autre élément indispensable à la bonne ambiance du titre, les transformations ! Au cours de ces séquences, il est possible d'apercevoir une petite jauge sur la gauche de l'écran. Par expérience, cet élément prouve que, comme les meilleures choses, cette mutation démoniaque ne pourra s'effectuer n'importe quand et encore moins indéfiniment. Remarquez, connaître le côté obscur de la force ne s'est que rarement révélé salutaire… Une fois transformé, Dante verra sa morphologie radicalement altérée (d'où le concept de transformation, me direz-vous), avec apparition d'ailes aussi sombres que son âme. Ces dernières ne sont, bien évidemment, pas de simples postiches stylisés mais vous serviront à planer (le terme voler étant quelque peu exagéré en l'occurrence), afin de mieux inonder l'écran d'une énergie qu'on suppose aisément destructrice. Ainsi, soudainement muté en ange noir, vous foudroierez à distance les impies. À ce sujet, les connaisseurs ne manqueront pas de remarquer que le look de Dante se rapproche alors de celui du héros du manga Devil Man de Go Nagai. Les mêmes ailes, le visage tout aussi marqué et une classe démoniaque très similaire… les designers de Capcom n'auraient-ils pas fait fonctionner la grande machine à inspiration-plagiat ? P'têt' ben, mais le coup est fort bien réussi, aucune raison donc de nous plaindre. Bien au contraire. Allez, juste avant de nous quitter, un dernier détail pour la route. Apprenez que le coffret collector de Resident Evil Code : Veronica, qui sortira le 22 mars prochain au Japon, inclura un petit bonus : une démo jouable de Devil May Cry. Pour notre part, notre exemplaire est déjà réservé depuis des semaines ! Comptez, bien évidemment, sur nous pour vous narrer prochainement les meilleurs moments de notre rencontre avec Dante, l'homme qui partait défier le diable.

Une fois transformé, Dante bénéficie d'un look très inspiré du héros du manga de Go Nagai, Devil Man !

À l'heure actuelle, la principale interrogation reste de savoir quel sera l'équilibre entre les séquences d'action et les phases de recherche.

Il sera possible d'effectuer des enchaînements particulièrement impressionnants. Un système de combos étonnement proche des juggles de Tekken Tag Tournament.

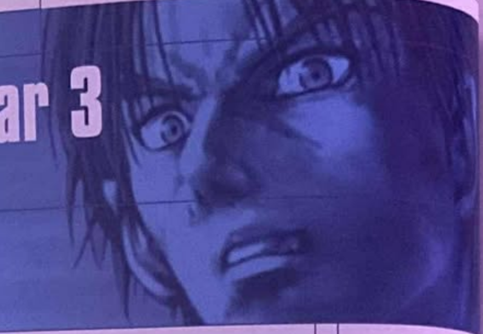
Sombres et gothiques, les environnements semblent tout aussi torturés que le scénario.

Les effets graphiques s'annoncent tout simplement somptueux.

Le diable au corps

Nombreux sont encore ceux à douter des capacités réelles de la PlayStation 2. L'Emotion Engine, les millions de polygones, la révolution graphique… Il faut bien avouer que, pour l'instant, il s'agit davantage de formules un rien ronflantes que de vérités constatées. Devil May Cry s'apprête à calmer tout le monde. Les textures, tout d'abord, s'illustrent par leur richesse et leur finesse, tandis que le piqué des couleurs apporte beaucoup de chaleur à l'ensemble. À l'image de Z.O.E. (dans un style différent, j'en conviens), le jeu de caméra a été vraiment bien traité pour toujours présenter l'action sous un angle aussi dynamique que jouable. Et puis la distance d'affichage, le nombre de personnages simultanément présents à l'écran, la qualité des animations, la modélisation en « one envelop body modeling », permettant de gommer tous les disgracieux raccords de polygones, tous les effets de lumière qui tuent grave… c'est clair, Capcom prouve une fois de plus sa maîtrise technique de la PlayStation 2.

par Édouard Duchamp



Bloody Roar 3

Pour rugir de plaisir

Affrontements violents, arènes qui se désagrègent au fil du combat, transformations et combattants bestiaux, tout ce qui a fait Bloody Roar 1 et 2 sur PSone est présent dans cette version PS2.

Uriko la petite chatte semble bien fragile face à Hugo le loup-garou karatéka.

Difficile de résister à l'appel de la violence, lorsqu'on est soi-même mi-humain, mi-bête féroce. Souvenez-vous de ce jeu incroyablement beau dans la violence, d'une esthétique fort novatrice à son époque. Replacé dans son contexte, Bloody Roar était une sacrée claque ! Nous nagions en plein essor des jeux de combat en 3D, avec l'avènement de Tekken et de Soul Blade, et voilà un nouveau jeu du genre, proposant une action incroyablement violente, une vitesse d'animation et d'exécution inhabituelle et, surtout, la possibilité de se transformer en cours de combat. Foin des samouraïs ou des maîtres en arts martiaux, ici, ce sont des hommes-animaux qui s'affrontent.

Coups de patte volants

Chaque combattant de Bloody Roar 3 possède la possibilité de se transformer, en plein combat, en un hybride homme-animal Et pas en n'importe quel animal, bien entendu ; qui aurait envie de se transformer en René le guerrier lombric ou en Jean-Patrick le teckel catcheur ? Non, dans Bloody Roar, ce sera plutôt en Hugo l'homme-loup ou en Long le tigre-garou maître en kung-fu, en Alice le lapin aux coups de pied redoutables, en Bakuryu le ninja-taupe (au Japon, la taupe est un animal noble), en Marvel la femme-panthère au style de combat très militaire, en Jenny la chauve-souris des plus sexy et dangereuses, pour ne citer que les plus populaires des 15 combattants du jeu. Chacun a son histoire, ses propres buts et donc ses rivaux, dans un scénario qui fleure bon la vague des romans de simili-science-fiction biologique de la fin des années 80. Imaginons un monde légèrement futuriste dirigé par le bon docteur Kromozom, qui, à la tête d'une corporation pharmaceutique surpuissante, lance diverses expériences sur des cobayes humains bien entendu. Certains, scandalisés par leurs conditions de vie, pires que celle des animaux dans les boutiques du quai de la Mégisserie à Paris, se sont rebellés et enfuis. D'autres, un peu premiers de la classe, ont décidé d'aller à la chasse aux rebelles, afin de les ramener dans leur cage et parvenir enfin à réaliser leurs desseins. C'est donc la guerre entre les libertaires, avides de droits de l'homme-animal, et les totalitaires, qui ne souhaitent qu'une chose : la suprématie des hommes-animaux sur l'humanité.

Un système de jeu qui a du chien !

En ce qui concerne les règles de combat, Bloody Roar 3 fait tout sauf dans la dentelle. Chaque joute, qui se déroule de manière classique en deux rounds, prend place dans une arène fermée telle une cage. Il sera donc possible de plaquer un adversaire contre un mur et de l'enchaîner avant même qu'il ne puisse répliquer. En plus de la barre de vie habituelle, chaque combattant possède une « beast jauge » qui se remplit au fur et à mesure des coups de tatanes pris dans la tête. Une fois pleine, cette jauge permettra aux combattants de se transformer en hommes-animal. Bien plus forts, ils ont accès à de nouveaux coups spéciaux particulièrement efficaces. Mais attention, la transformation en animal ne dure qu'un temps, et il faut judicieusement choisir le moment opportun pour l'effectuer. Techniquement, la PlayStation 2 fait la différence, et ce sont des personnages graphiquement complexes et une animation sans faille qui finissent de servir un jeu dynamique, disponible pour les premiers rayons de l'été.

GENRE : Combat bestial
ÉDITEUR : Hudson
DÉVELOPPEUR : Eighting (Japon)
SITE INTERNET : www.hudson.co.jp (en anglais)
DISPONIBLE en juin 2001

Une nouvelle transformation !

Dans Bloody Roar 3, chaque personnage aura accès à une « Maximum Beast-ization », en d'autres termes, à une étape ultime de transformation. Ainsi métamorphosé, le joueur deviendra réellement surpuissant, mais pour une durée très courte, et ne pourra plus ensuite se transformer de tout le combat. Encore un élément tactique à prendre très au sérieux lorsque l'on se retrouve face à un adversaire

Long est l'un des personnages les plus puissants du jeu, alliant force du tigre et techniques kung-fu Hokuto à viande.

Des effets visuels qui donnent un maximum de pêche à ce jeu de combat violent et sans concession.

Pourquoi 10 000 produits proposer si pas y'a celui que recherche je ?

PUBLICIS CONSEIL PC CITY (France) SA au capital de 7 068 750 € - RCS Paris 429 977 135

PCCITY FILIALE DU N°1 EUROPÉEN DE LA DISTRIBUTION INFORMATIQUE SPÉCIALISÉE

Chez PCCITY.FR, le matériel est SÉLECTIONNÉ ET IMMÉDIATEMENT DISPONIBLE*.

* Sauf certains produits mentionnés sur le site

PC CITY
WWW.PCCITY.FR
Simplifions la Technologie

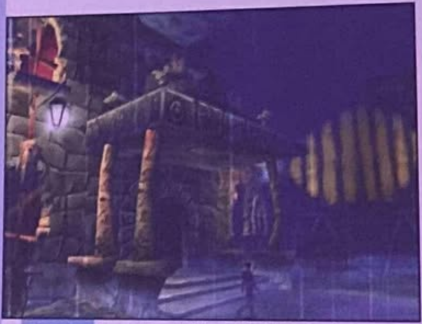
par Angel Davila

Jekyll and Hyde

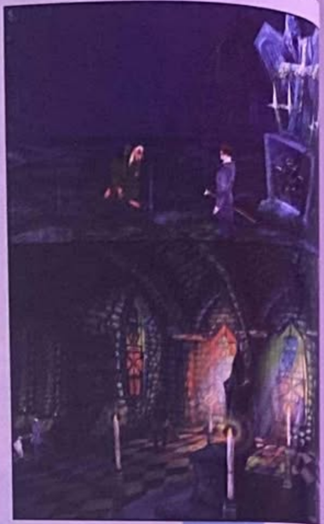
Les vieux démons ressurgissent toujours !

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : In Utero (France)
SITE INTERNET : www.jekyll-game.com
DISPONIBLE en juin 2001

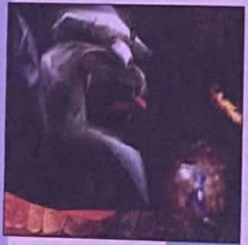
Quand j'étais tout jeune, j'ai vu, un jour, à la télé, un épisode de *Titi et Grosminet* dans lequel le poussin buvait une potion qui le transformait en oiseau haut de deux mètres et assoiffé de sang. J'étais terrifié… D'ailleurs, il m'arrive d'en faire encore des cauchemars.



L'aspect graphique est digne de l'Étrange Noël de Monsieur Jack.



Visuellement, l'Église a la grande class



Jekyll près de la bouche de l'enfer ?

On devine que Hyde sera beaucoup plus fort physiquement que Jekyll.

La salle de torture a déjà servie, c'est sûr.

Le mythe du Docteur Jekyll et Mister Hyde est né en 1886 sous la plume de Robert Louis Stevenson. Ce classique de la littérature raconte comment un docteur talentueux et respecté de tous teste sur sa personne une potion de son invention. Le breuvage provoque une lourde transformation intérieure qui fait ressortir toute sa personnalité démoniaque. Ce double maléfique sera baptisé Mister Hyde. Dans un premier temps, le Docteur Jekyll décide de vivre en laissant libre cours à cette double personnalité, mais, avec le temps, sa mauvaise moitié va prendre le dessus et se transformer en véritable maniaque meurtrier. Finalement, le Docteur Jekyll parvient à se défaire de sa moitié, mais non sans mal. Je ne vous dis pas comment, lisez le livre, au moins vous ferez quelque chose d'intelligent, au lieu de jouer à des jeux vidéo qui rendent fou et crétin.

Cryo déterre les morts !

En ce moment, il semble que, chez Cryo, la mode soit à la récupération de classique fantastique et à l'imagination d'une suite en jeu vidéo. C'est le cas de Dracula (PSone) dont le résultat ne s'est pas avéré fameux (il faut dire que le jeu d'aventure, sous cette forme, commence à se faire vieillot). L'éditeur remet le couvert avec une pseudo-suite développée par les Français d'In Utero (développeur d'Evil Twin). Par malheur, alors que le docteur Hyde vit paisiblement avec sa petite famille, un mystérieux individu kidnappe sa f Le ravisseur exige, comme monnaie d'écha des objets mystiques qui lui permettro prendre possession d'un livre magique dé par une société secrète. Pour le scénario, i suivre, mais ce n'est pas un mal, cela p qu'il y a eu du travail derrière. Pour men bien sa tâche, le docteur se verra d l'obligation de faire appel au vieux démon ne l'avait plus tourmenté depuis des ann Mister Hyde. Pendant le jeu, les phases d'a et d'aventure se mélangeront donc et il fau jongler au mieux entre les deux personn pour profiter de leur spécificité.

Une ambiance travaillée !

L'histoire se déroule entièrement dans Londres de 1890, le tout toujours en p nuit. Le jeu mise beaucoup sur l'atmosp fantastique. Pour preuve, les graphis sont à mi-chemin entre ceux de Tim Burto De Crécy, à savoir beaucoup de déformat et d'étirements des traits afin de créer distorsion qui lui confère un ton « mystiqu Enfin, il est à noter qu'avec la puissance la machine, les développeurs ne se limi plus à produire un titre techniquement réu au réalisme hyper-poussé et au gamep amusant. À présent, l'aspect artistiq commence à prendre de plus en plus de p dans la réalisation d'un jeu (voir n rubrique Réflexion du mois). Finalem et si c'était ça, la révolution des conso nouvelle génération ?

Toile de fond

L'ambiance du jeu est inspirée d'auteurs bien connus. Il y a le cinéaste Tim Burton, bien sûr, mais aussi d'autres artistes comme De Crécy dessinateur de *Léon-La-Came* ou *Foligatto*. Le peintre Beksinsky a aussi inspiré ce mouvement graphique avec des toiles représentant les personnages de manière distordue. Bien évidemment, il y a le designer du jeu lui-même, Stéphane Levallois, déjà connu pour son travail sur les avatars du *Deuxième Monde* et *Nue*, sa B.D. publiée chez les Humanoïdes Associés.

Bienvenue chez
WWW.PCCITY.FR

2960F[1]

ANTICERNES NON COMPRIS.

DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

[1] Dans la limite des 100 PS2 disponibles. Frais de livraison en sus 30 F

Console PlayStation®2

Console PS2 : Lecteur de CD-DVD 4x capable de lire les CD Audio, les jeux PlayStation® 1 et 2, et les films en DVD • Manette Dualshock2® incluse • Processeur central 128 bits « EMOTION ENGINE » • Processeur graphique « GRAPHICS SYNTHESIZER »

Livraison en 48H*
Chez PC CITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil
Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

Sécurité
Votre paiement peut être effectué par carte bancaire (en ligne ou par téléphone) ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré pour toute utilisation frauduleuse par FIA-NET.

PC CITY
WWW.PCCITY.FR

Simplifions la Technologie

*Voir les conditions générales de vente sur le site PC CITY.FR

PUBLICIS CONSEIL PC CITY (France) SA au capital de 7 068 750 € - RCS Paris 429 977 135

par Jean Santoni

ESPN NBA 2 Night

Le All-Star Game du pauvre ?

Konami tente une nouvelle fois de rivaliser avec EA Sports. Alors que du côté football, l'affaire semble bien engagée (prochain ISS sur PS2), dans le domaine du basket-ball, il reste des progrès à faire.

Pour l'instant, les joueurs ne bougent pas super bien. On peut faire beaucoup mieux sur PS2.

Bien que correcte, la modélisation des basketteurs n'atteint pas le niveau de celle de NBA Live 2001.

De gros problèmes d'aliasing.

Un peu d'anticipation

Bon, c'est officiel, ça vient de tomber, on peut vous en parler, Sega arrête le hardware pour se concentrer sur le software. En langage humain, ça signifie que le concurrent direct de Sony développera sur PlayStation 2 (entre autres) ! Quel rapport avec le basket-ball ? En fait, il y a quelques mois, Sega Sports a sorti sur Dreamcast une simulation de ballon orange d'un niveau exceptionnel : NBA 2K1. Si les développeurs décidaient de porter ce titre sur PS2, ce qui est parfaitement envisageable, EA sports pourrait voir sa suprématie sérieusement contrariée. Affaire à suivre.

GENRE : Simulation de baket-ball
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (États-Unis)
SITE INTERNET : www.konami.com (en anglais)
DISPONIBLE en avril 2001

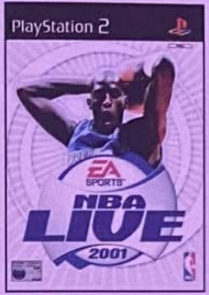
Si de nombreux joueurs reprochent à EA Sports de nous resservir chaque année les mêmes plats en misant à fond sur la réactualisation sportive pure et dure plutôt que sur l'innovation, il faut admettre que, de son côté, la concurrence ne fournit pas beaucoup d'efforts pour changer les choses et obliger le géant américain à réagir dans le bon sens. Qui jusqu'à présent est parvenu à ne serait-ce qu'à chatouiller le géant américain, hein ? Konami avec ISS Pro Evolution ? Mouais, à la rigueur, mais le titre de KCET n'a pas empêché FIFA 2001 de cartonner dans les charts européens.

On y vient, on y vient...

Si je m'égare dans de vastes sujets métaphysiques à la Raymond Barre sur les tenants et les aboutissants du marché vidéoludique, c'est en grande partie à cause de la version bêta d'ESPN NBA 2 Night, la prochaine simulation de basket de Konami justement. Il y a quelque temps, nous vous faisions part de nos inquiétudes concernant ce produit. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'en un peu plus de deux mois, la situation n'a guère évolué. On va encore me reprocher de me taper un trip de maniacodépressif, mais ce serait oublier ce qui s'est passé avec ESPN Winter X Games Snowboarding. Les preview étaient pourries, malgré tout, on espérait plus ou moins que les choses allaient s'arranger et, au final, ça n'a rien donné de convaincant ! En effet, pour le moment, NBA 2 Night est loin d'avoir l'étoffe d'un concurrent sérieux pour NBA Live 2001. Pour commencer, d'un point de vue strictement technique, le soft ne casse pas trois pattes à un canard, le constat est même plutôt alarmant : outre une modélisation des joueurs inférieure à celle du titre d'EA Sports et un aliasing outrageusement prononcé (ça scintille vraiment dans tous les sens au point de fatiguer les yeux), on comprend mal comment, avec une machine aussi puissante que la PS2, les développeurs ont pu donner naissance à une motion capture aussi catastrophique. Les basketteurs sont vraiment d'une raideur hallucinante, les mouvements manquent, quant à eux singulièrement de variété ! Inacceptable pour une 128 bits. Bien sûr, il ne s'agit pas d'une version définitive - le gameplay et l'Intelligence Artificielle étaient encore à l'état embryonnaire - tout est encore possible, mais les développeurs (une équipe américaine) vont devoir cravacher comme des bourrins pour offrir quelque chose de décent aux amateurs de la balle orange. Rappelons que la sortie d'ESPN NBA 2 Night est prévue sur les plannings de Konami, pour fin avril. Nous, on flippe pour eux !

Nouveautés
WWW.PCCITY.FR

399F ①



JEU PS2 Sortie le 22 février 2001

389F ①

JEU PS2 Sortie le 1er mars 2001

SOYEZ LES PREMIERS SERVIS **DES DERNIÈRES SORTIES.**

399F ①

JEU PS1 Sortie le 21 février 2001

299F ①

JEU PS1 Sortie le 15 mars 2001

① Frais de livraison en sus 30 F - Photos et dates de sortie non contractuelles.

PUBLICIS CONSEIL — PC CITY (France) SA au capital de 7.068 750 € - RCS Paris 429 977 135

4 jeux PlayStation® au choix !

NBA 2001 — Electronic Arts — Jeu de sport — Pour tous publics
F1 Racing Championship — Ubisoft — Jeu de course/rallye — Pour tous publics
Final Fantasy IX — Infogrames — Jeu d'aventure — Conseillé au plus de 16 ans
Digimon — Infogrames — Jeu d'action/enfants — Pour tous publics

Livraison en 48H*
Chez PC CITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

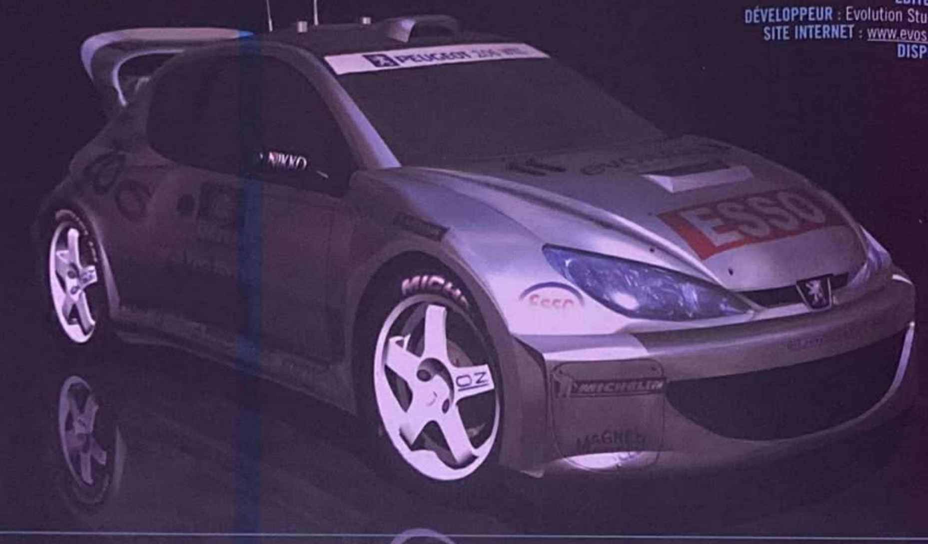
Conseil
Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

Sécurité
Votre paiement peut être effectué par carte bancaire (en ligne ou par téléphone) ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré pour toute utilisation frauduleuse par FIA-NET.

PC CITY
WWW.PCCITY.FR
Simplifions la Technologie
*Voir les conditions générales de vente sur le site PC CITY.FR

par Julien Chièze

GENRE : Simulation de rallye
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Evolution Studios (Angleterre)
SITE INTERNET : www.evos.net (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001



World Rally Championship

Rencontre avec le père d'une simulation sans concession

Notre teaser du mois dernier était plus qu'alléchant. Pourtant, autant vous l'annoncer sans détour, non, nous n'avons pas encore pu « vraiment » jouer à World Rally Championship 2001 ! Quoi qu'il en soit, rassurez-vous, nous avons toutefois rencontré Martin Kenwright, le responsable de cette simulation de folie. Attention, homme passionné…

Play2Mag : Votre regard sur les simulations de rallye actuelles…

Martin Kenwright : C'est un avis personnel, mais je trouve que jusqu'à présent, aucun titre de rallye n'est vraiment parvenu à retranscrire la beauté de ce sport. Bien sûr, vous allez me rétorquer que Colin McRae Rally ou V-Rally sont d'excellents jeux, et je partage cette opinion, mais il manque encore quelque chose pour que l'immersion soit totale… et c'est, bien évidemment, ce sur quoi nous travaillons. Soigner les à-côtés et faire en sorte de côtoyer si intimement la réalité que même les vrais pilotes pourront pleinement se reconnaître dans notre simulation, voilà notre objectif.

Ces derniers mois, à quoi a ressemblé la vie d'un développeur de World Rally Championship 2001 ?

À beaucoup de travail et peu de sommeil (rires). Vous savez, il s'agit de notre premier essai en matière de simulation de rallye. Ces 18 derniers mois, nous n'avons cessé d'apprendre. Maîtriser la programmation sur PlayStation 2 dans un premier temps, bien

Martin Kenwright, père de WRC.

cerner ce que nous souhaitions inclure dans le jeu, définir la manière d'y parvenir… Lorsque vous vous attelez à un tel projet, il existe beaucoup d'étapes difficiles, de phases de tâtonnements, avant de parvenir à un résultat que nous voulons parfait. Pour le moment, notre objectif premier est de bien peaufiner World Rally Championship 2001… mais cela ne nous empêche pas d'avoir déjà amassé de nombreuses idées pour la prochaine version.

Contrairement à d'autres, vous ne semblez pas avoir de soucis pour programmer la PS2…

D'après nos tests, la PlayStation 2 est environ 70 fois plus puissante que la PSone. Le fossé est donc énorme, mais il ne s'agit pas non plus de foncer tête baissée en se disant que, de toute manière, on pourra faire ce qu'on voudra et comme on le voudra. Vous comprendrez aisément que je ne peux pas m'exprimer au nom des développeurs tiers, mais, pour notre part, après quelques mois d'apprentissage, nous avons désormais bien cerné les entrailles de la PS2. Dans le fond, la difficulté principale provient du fait que la PlayStation 2 n'est pas une console comme les autres.

La recette pour s'en sortir ?

Ceux qui ne consacreront pas du temps à bien comprendre la machine seront confrontés à de sérieux obstacles, c'est indéniable. Alors, certes, il faut réapprendre beaucoup de choses et cela peut paraître fastidieux au départ, mais une fois ce travail effectué, vous avez accès à une puissance rare. Par exemple, pour optimiser les capacités d'affichage, nous avons travaillé sur un algorithme très complexe, qui nous permet de définir les environnements, puis de les modeler à volonté. Ainsi, la plupart des décors ne prennent que 5 ko (une taille ridicule), ce qui laisse beaucoup de place pour les textures. En outre, l'affichage reste toujours à 60 images/seconde pour décupler la fluidité de la conduite. Et notre prochain titre devrait être encore plus impressionnant.

Les développeurs de Polyphony Digital (Gran Turismo) ont passé beaucoup de temps à soigner la partie graphique et les bruitages de leurs titres. Avez-vous procédé d'une manière identique ?

Vous savez, lorsque vous souhaitez réaliser une simulation particulièrement fidèle à la réalité, il n'existe pas dix mille manières de s'y prendre (sourire). Je pense d'ailleurs que l'équipe de Kazunori Yamauchi (le directeur des GT) n'a pas emprunté le moins bon chemin… et nous avons donc suivi leur modèle.

Votre expérience du rallye ?

Les designers d'Evolution et moi-même avons assisté à quelques épreuves du championnat. Cela nous a permis de rencontrer des pilotes, de recueillir leurs sentiments sur leur métier, sur les jeux de rallye, mais aussi de pouvoir mieux percevoir l'ambiance de la course, et ainsi rassembler beaucoup de détails qui nous auraient échappé si nous étions restés assis derrière nos écrans. Mais nous avons aussi enregistré de nombreux sons et surtout le bruitage des moteurs de chaque voiture officielle du championnat de rallye 2001. Ce fut d'ailleurs parfois un exercice périlleux et quelques micros n'ont pas résisté à ce rythme infernal (rires).

Lors de votre présentation, les séquences de off-road ont, semble-t-il, fait l'unanimité. À ce titre, les environnements paraissent d'ailleurs infinis, qu'en est-il vraiment ?

En fait, notre moteur graphique dispose d'une particularité intéressante : nous

C'est indéniable, World Rally Championship 2001 propose un rendu graphique beaucoup plus chaleureux et organique que Gran Turismo 3.

Pas la peine de chipoter. Actuellement, seule la PlayStation 2 est capable d'afficher des environnements aussi vastes et détaillés. Une prouesse.

Contrairement à beaucoup de titres du genre, la prise en compte des reliefs et des aspérités des pistes a bien évidemment été particulièrement soignée dans WRC 2001.

Démolition pour créer l'illusion

Contrairement aux bolides élégants d'un Gran Turismo 3 peut-être un peu trop aseptisés, les voitures de World Rally Championship 2001 accuseront sérieusement le coup en cas de sortie de route. La localisation des dégâts semble d'ailleurs très précise puisqu'il est possible de « détruire » indépendamment chaque élément de la carrosserie. Le pare-brise qui vole en éclats, l'aileron arrière qui bat de l'aile, les enjoliveurs qui foutent le camp… tout est pris en compte en fonction de la vitesse et de la zone d'impact. Sans oublier, bien évidemment, que les projections de boue, les volutes de poussière se feront un plaisir de salir vos caisses qui ne ressembleront vraiment plus à rien à la fin des spéciales. Comme dans la vraie vie, remarquez…

Que dire si ce n'est que la distance d'affichage et l'impression de vitesse feront parties des points forts de WRC 2001.

La modélisation des bolides mais aussi du visage des pilotes est d'une finesse rare.

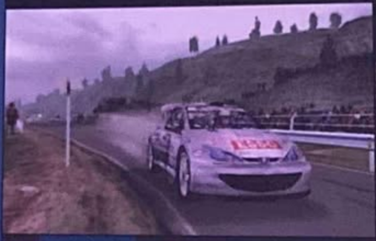
World Rally Championship

Une simulation bien vivante

Avec l'obtention de la licence officielle de la F.I.A. (Fédération Internationale de l'Automobile), World Rally Championship 2001 peut se targuer d'être la seule simulation de rallye à disposer des véritables voitures, pilotes et copilotes ! Les développeurs d'Evolution Studios en ont donc profité pour modéliser finement tout ce petit monde grâce à un procédé de capture faciale. Le plus bluffant dans l'histoire reste que les visages des pilotes se déforment en temps réel en fonction de la situation. Hop !, un coup de flippe lié à un freinage tardif, et François Delcour fait moins le fier… vraiment impressionnant.

Les vues embarquées sont aussi dynamiques que réalistes. Les tachymètres, les essuie-glaces, le copilote… tout y est !

Au cours des spéciales, les variations climatiques seront possibles. Un élément qui aura quelques répercussions sur la tenue de route de votre bolide.



Pour avoir eu la chance de voir le jeu, puis de monter dans une véritable voiture de rallye, autant dire que les développeurs ont bien retranscrit les sensations de pilotage.

Ça paraît bête à dire, à propos d'un jeu de rallye, mais c'e… dingue comme les arbres sont beau…

pouvons déformer en temps réel les environnements et ainsi les étaler sur plusieurs dizaines de kilomètres en quelques secondes. En règle générale, autour de chacun des 96 parcours répartis dans 14 pays, vous aurez entre 30 et 40 km de décor. C'est gigantesque et cela permet d'immerger le joueur dans un environnement réaliste, tout en lui proposant une liberté d'action unique. Ainsi, même s'il n'est pas recommandé pour finir en tête, le off-road sera toujours possible.

Si votre outil de développement est aussi flexible, pensez-vous alors inclure un éditeur de circuits ?

(sourire) Hum, eh bien, là, vous me posez la question qui nous tracasse tous actuellement. Même s'il est beaucoup trop tôt pour m'étendre sur ce sujet, je dois avouer que nous réfléchissons effectivement à cette possibilité. Notre problème principal est actuellement de concevoir une interface accessible. Mais si nous avons le temps, nous souhaiterions le proposer aux joueurs.

Lors de notre première rencontre, vous aviez évoqué l'élaboration d'un système de ralentis assez original. Qu'en est-il aujourd'hui ?

Eh bien, nous avons bien progressé. Effectivement, nous avons conçu un mode de ralentis encore inédit dans un jeu de rallye, puisqu'il reprend exactement la structure des retransmissions télévisées. On s'approche d'un rendu typé Eurosport, pour vous donner une petite idée. Concrètement, le programme ne va pas se contenter de vous remontrer l'intégralité de votre course, mais il va effectuer un montage en temps réel de tous les temps forts de la spéciale. En outre, vous aurez le choix entre de très nombreux angles de caméra pour effectuer une sorte de montage en temps réel. Vous découvrirez ainsi comment se sont comportés vos concurrents, tout en revoyant furtivement quelques-unes de vos plus belles manœuvres. Cela permet de rendre l'ensemble très dynamique et surtout beaucoup moins lassant que de simplement visionner sa course.

Après avoir bâti la structure graphique, pouvez-vous nous en dire plus sur la conduite ?

Actuellement, nous nous concentrons effectivement sur le réglage des paramètres de conduite afin de concevoir une prise en main à la fois pointue mais néanmoins accessible. Beaucoup de gens font aujourd'hui l'amalgame entre difficulté exagérée et réalisme poussé à l'extrême. Pour tout vous dire, à l'origine, nous avions prévu un modèle physique prenant en compte 150 paramètres… le jeu était finalement complètement injouable à la manette ! Aujourd'hui, nous avons fait chuter ce chiffre à 20 facteurs très spécifiques, et les bolides commencent enfin à devenir contrôlables.

WRC 2001 compatible avec le volant à retour de force prévu pour GT3 ?

J'espère, bien évidemment, que nous pourrons offrir une compatibilité avec ce volant mais, pour l'instant, rien n'est encore officiel. Pourtant, nous aimerions aussi pouvoir avoir un accessoire disposant d'un véritable frein à main. D'ailleurs, si vous pouviez nous aider à faire passer le message (sourire)… J'essaye d'influencer certains constructeurs d'accessoires, je n'ai pas perdu espoir.

Vous avez obtenu la licence exclusive de la F.I.A. pour les cinq prochaines années. Avez-vous déjà réfléchi à WRC 2002 ?

Bien évidemment. Parmi les options que nous ne pourrons inclure dans la version 2001, mais qui sont déjà à l'étude pour l'année prochaine, je pense que les plus excitantes sont certainement l'apparition d'un mode iLink permettant de s'affronter en multijoueur via plusieurs PlayStation 2. Plus intéressant encore, nous devrions être capables de mettre au point une option DigiMask, qui vous permettra de vous photographier, puis d'insérer votre visage à la place des pilotes du jeu. C'est d'ailleurs une technique qui commence à se populariser dans quelques jeux PS2 au Japon. Mais bon, tout ça n'est qu'à l'état de projet pour l'instant…

par Julien Chièze

La manette prolongement des mains, c'est aujourd'hui une réalité. Ainsi, depuis que les consoles existent, diriger un objet, un personnage à l'écran s'est toujours effectué grâce au sacro-saint pad. Une attitude qui, dans quelques années et sous l'impulsion de Sony, pourrait pourtant bien être amenée à disparaître purement et simplement !

Les futurs périphériques PlayStation 2

Une nouvelle façon de jouer

Pas toujours évident d'enchaîner les coups spéciaux à Tekken Tag Tournament tant certaines manipulations demandent des combinaisons de touches complexes, n'est-ce pas ? Alors, certes, les amateurs du genre se sont, depuis longtemps, accommodés et n'éprouvent aujourd'hui plus aucune difficulté, mais, pour les néophytes, il s'agit d'une tout autre histoire. Sans parler du pouce qui souffre et des manettes qui régulièrement rendent l'âme, maltraitées qu'elles sont. Le Dual Shock 2 est une bonne manette, mais, comme tout objet, il faut apprendre à le dompter. Pas évident de faire évoluer Rayman lorsqu'on n'a que 5 ans et que les jeux vidéo vous attirent déjà. Vite frustrant de devoir passer des heures à apprendre les combinaisons de touches d'un jeu, lorsqu'on a que quelques minutes par semaine à lui consacrer. La bonne maniabilité d'un jeu constitue de nos jours l'un des éléments cruciaux pour définir la qualité d'un titre. Car, ce n'est pas un mystère, un jeu beau mais injouable restera aussi inintéressant qu'une partie de bilboquet un soir de pleine lune. C'est donc pour briser cette barrière de la manette que Sony œuvre, afin de définir des interfaces beaucoup plus naturelles, plus intuitives qui pourront rapidement avoir un impact significatif sur les jeux à proprement parler. Premier coup de semonce, la PlayStation 2 et ses connecteurs USB. Un clavier et une souris pour profiter pleinement de The Tournament, par exemple, prouvent que la manette n'est pas l'accessoire universel. Plus intéressant encore, au Japon, il est désormais possible de connecter son caméscope ou une imprimante à sa console. Bien évidemment, pour le moment, il s'agit davantage de gadgets, mais les applications futures s'annoncent vraiment révolutionnaires.

En communion avec le jeu

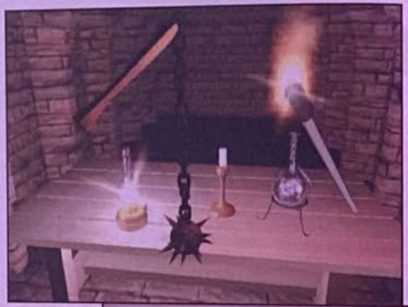
Il suffit d'observer un joueur pour se rendre compte que, plus ou moins inconsciemment, il réagit avec son corps face à l'écran. Qui, lors d'un saut dans un jeu de plate-forme, n'a jamais accompagné son personnage avec ses mains ? Bien évidemment, cela ne sert à rien, mais lorsque l'implication devient totale, comme par réflexe, le joueur fait réellement corps avec son personnage. Baisser la tête pour éviter un dangereux projectile, se pencher légèrement dans les courbes d'une simulation de Formule 1, autant de réactions rarement maîtrisées mais qui prouvent combien un joueur n'est pas statique devant son écran. Il fallait donc trouver un moyen de rendre les jeux à la fois plus accessibles, tout en décuplant l'immersion. La solution, c'est désormais certain, les studios de Sony sont en train de la développer. Le principe est plutôt simple sur le papier, plus complexe d'un point de vue technique. Il faut, en fait, que la console observe vos mouvements, pour les retranscrire dans le jeu ! Cela paraît un peu fou, mais détrompez-vous, ce projet est déjà bien avancé. Au cours de différents salons de haute technologie, des préfigurations des premières applications grand public ont déjà été présentées. Pêle-mêle, on trouvait des ébauches de jeux de combat où il suffisait de gesticuler en mimant les mouvements des combattants, ou encore des simulations de voitures où le simple mouvement de la nuque indiquait les trajectoires. Imaginez-vous dans la peau de Snake (Metal Gear) à devoir vous baisser, ramper, vous plaquer contre un mur… Alors, même s'il faut être conscient que de telles applications restent encore à l'état de concept, ces dernières laissent néanmoins préfigurer d'un futur plus que radieux. Et le meilleur reste à découvrir…

Ébauches de révolution

Lors de notre passage dans les studios de Sony Europe à Londres, en guise d'entracte entre les présentations de The Getaway et de World Rally Championship 2001, Phil Harrison, vice-président de SCEE, nous a dévoilé les premières pistes de ce à quoi pourraient bien ressembler certains jeux d'ici quelques années. Le matériel nécessaire : une télévision, une PlayStation 2, une caméra miniature (genre WebCam peu onéreuse) et… un joueur minimum ! Pour le moment, l'interaction s'effectue grâce à deux boules de couleurs différentes (une rouge et une bleue, en l'occurrence). La présentation nous a ensuite permis d'assister à plusieurs démos, plutôt convaincantes, avouons-le. La dernière d'entre elles fut la plus riche d'enseignements dans le sens où elle nous a présenté un élément pouvant concrètement s'adapter à un jeu. Dans chaque main du présentateur, deux bouts de plastique de formes et couleurs distinctes. À l'écran, dans une sorte de crypte médiévale, un fléau d'arme et une torche. Il suffit alors de faire semblant de se battre pour voir le fléau donner des coups violents. Idem pour la torche qui éclairait précisément chaque recoin… tout simplement en bougeant son bras dans la direction souhaitée. Plus la peine donc de maintenir une touche, puis d'imprimer une direction. Non, il suffit, tout simplement, de reproduire ce que vous feriez dans la réalité. Plus intuitif, y a pas ! S'en suivirent d'autres courtes démos avec des effets spéciaux bien amusants (devenir invisible, jouer avec du feu virtuel ou encore diriger une petite sorcière reprenant un système dérivé du vol des papillons). De l'aveu même du présentateur, depuis que son fils de 5 ans a découvert ses « petits jouets », il ne décroche plus… Bien évidemment, n'oublions pas qu'il faudra vraisemblablement attendre quelques années avant de voir se démocratiser ce type d'applications mais, contrairement aux essais de casque de réalité virtuelle vraiment peu concluants jusqu'à présent, il s'agit là d'éléments concrets et déjà assez convaincants. En outre, les utilisations sont si intéressantes et nombreuses qu'on ne peut douter de leur impact sur un public de joueurs confirmés, comme de personnes attirées par une nouvelle forme d'interaction plus intuitive et finalement beaucoup moins contraignante. C'est certain, une révolution est en marche sur PlayStation 2…

Une histoire de papillons et de faucon

La première démo qu'il nous fut possible d'admirer met en scène une flopée de papillons complètement désorganisés. Face à la caméra et entouré de ces papillons virtuels (plutôt détaillés soit dit en passant), le présentateur tenait sa boule rouge. Soudain, il la glissa dans son dos, puis brandit la balle bleue. Les papillons réagirent rapidement en quittant promptement l'écran. Tous… sauf un, plus curieux, qui vint se poser délicatement sur la balle bleue. Vous pouviez alors en faire ce que vous vouliez, si vos gestes n'étaient pas trop brusques, sinon le frêle animal pouvait prendre peur, s'envoler pour revenir quelques instants plus tard. Un joli ballet virtuel en tout cas. La seconde application fut encore plus impressionnante… même si, à cause d'un problème d'éclairage, elle ne fonctionna que moyennement. À l'écran, un paysage vierge mais chaotique s'étend à perte de vue. C'est alors que le présentateur tendit ses bras comme des ailes, puis mima un envol. Résultat immédiat, le jeu simula le vol d'un faucon en caméra subjective (comme si vous vous situiez dans la peau de l'animal, en somme). En inclinant doucement son corps, notre homme pouvait diriger le volatile à sa convenance. Battre des « bras » plus vite, et l'oiseau accélérait. Se pencher brusquement en avant, et le volatile exécutait un foudroyant piqué. Planant… c'est le moins que l'on puisse dire.

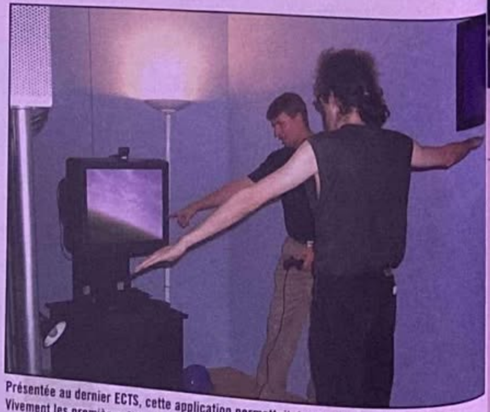


Initialement développé dans les studios de Sony États-Unis, c'est désormais la branche européenne dirigée par Phil Harrison qui a repris le projet.

Pour le moment, la caméra détecte à merveille certaines formes et couleurs. Une véritable prouesse.

La petite sorcière reste stable sur la boule bleue, tandis qu'elle suivra toujours du regard la balle rouge.

La boule excite les papillons qui tournoient frénétiquement autour.



Présentée au dernier ECTS, cette application permettait de simuler le vol d'un faucon. Vivement les premières ébauches de jeu exploitant cette technologie.

La caméra sera capable de détecter vos mouvements, puis d'y plaquer des effets spéciaux forts sympathiques.

Une autre manière de déclarer sa flamme en brassant l'air.

Ce genre d'applications permettra à un public peu à l'aise avec une manette (les plus petits et euh… certaines femmes) de s'amuser de manière originale.

Pas la peine de se plonger dans des romans d'anticipation pour découvrir à quoi ressemblera la nounou du futur proche. Son nom : PlayStation 2, même si on ne remplacera jamais l'attention d'une douce maman.

par François Tarrain

Ne vous méprenez pas : nous n'essayons pas de vous bluffer en vous balançant un poisson d'avril dans le numéro de mars (on n'est pas fourbe à ce point-là). Non, Sega va effectivement développer des jeux sur PS2. C'est officiel !

Sega, nouveau développeur sur PS2 !

Étonnant que Sega ait annoncé l'arrivée de Space Channel 5 sur PS2, tant il n'a pas retenu l'attention des joueurs sur Dreamcast…

Depuis la sortie des premiers épisodes, sur PSone et Saturn, Tekken et Virtua Fighter ont toujours divisé les fans de jeux de baston. Deux écoles réconciliées aujourd'hui sur PS2…

Sonic (au téléphone, l'air dépité) : Allo… Euh… Bonjour. Pourrais-je… euh… parler à monsieur Crash Bandicoot… euh… s'il vous plaît ?
Crash (le cigare au bec, les pieds sur le bureau) : Ouais, c'est moi, t'es qui toi ?
Sonic : Euh, je suis un hérisson bleu et je me mets en boule pour rouler super-vi…
Crash (agacé) : Ouais, bon, O.K., je sais qui t'es et tu veux quoi ?
Sonic : Ben, euh, voilà, c'est-à-dire que… avec mon propriétaire, maître Sega, on s'est dit qu'on aimerait bien faire des jeux sur PS2… Voilà, quoi.
Crash (sur le cul) : Nan, sans dec', tu me fais marcher là ? Whaou, l'aut' hé, trop fort !!! Nan, mais tu… t'es pas sérieux, là !
Sonic : Euh, bah, si… C'est-à-dire que mon maître a décidé d'arrêter la production de sa console, la Dreamcast, et il voudrait se concentrer sur ce qu'on sait vraiment faire : des jeux…
Crash : Ouais, vas-y, tu commences à m'intéresser là… [En aparté] *Hé, les gars, j'ai un coup de fil super-space, là…*
Sonic : Bon, on a déjà proposé à Nintendo de développer sur Game Boy Advance et, pour la PS2, on voudrait vous proposer de produire des jeux comme Space Channel 5 ou Virtua Fighter 4…
Crash : Ah ben, tu m'la copieras celle-là, mon gars… Ça fait des années qu'on se tire la bourre pour savoir lequel va plomber l'autre sur le marché des consoles et, là, sans prévenir, tu veux qu'on bosse ensemble…
Sonic : S'il vous plaît, monsieur…
Crash : O.K., petit, on enterre la hache de guerre et on s'associe… Bon, on se rappelle pour les détails !

L'annonce qui tue

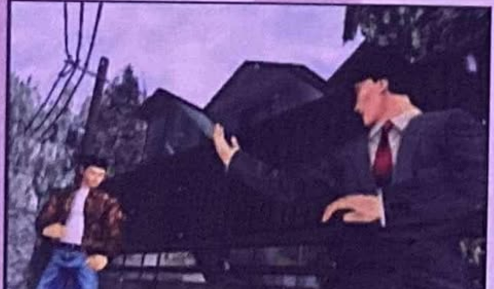
O.K., on vous présente la news sous l'angle de la dérision, et pourtant ce n'est pas un gag, loin de là ! L'annonce faite par Sega était tellement énorme que personne ne voulait y croire. Jusqu'à ce qu'elle devienne on ne peut plus officielle ! À court terme, le géant nippon va arrêter la production de Dreamcast, tout en continuant d'écouler ses stocks de consoles. Plus important, Sega continuera à développer des titres pour la Dreamcast, histoire de ne pas « lâcher » son bébé du jour au lendemain. Enfin, et c'est là que les possesseurs de PS2 seront ravis, le constructeur a annoncé qu'il devenait un développeur multiplate-forme. Résultat, on devrait voir débouler, dans les mois à venir, sur PS2, des titres comme Space Channel 5 (un jeu musical), Virtua Fighter 4 (mythique jeu de combat, sur Saturn, Dreamcast et arcade) et une pléthore de productions made in Sega, c'est-à-dire haut de gamme en termes de gameplay. Voilà, vous savez tout… La nouvelle est de taille et, dans l'esprit de tous les vieux de la vieille, elle sonne le glas d'une ère débutée il y a maintenant 11 ans. Le duel Sega et Nintendo, les slogans qui ont marqué leur époque (« Sega, c'est plus fort que toi »), l'évolution 8, 16, 32, 128 bits… Et puis, aujourd'hui, pfouf ! plus rien ! Un constructeur mythique « passe l'arme à gauche » et se métamorphose en pur développeur. Toutefois, tous les spécialistes s'accordent à dire que Sega fait le bon choix en mettant en avant un indéniable et incomparable savoir-faire en termes de réalisation de jeux. Les joueurs expérimentés le savent aussi, Sega propose depuis une décennie des jeux d'exception. C'est triste, mais qu'importe : le fait que les équipes internes de Sega puissent mettre leur immense talent au service de Sony comble de joie les joueurs que nous sommes… La moralité : peut-être que les bons jeux vont enfin arriver en masse sur PS2. En tout cas, Sony et la PS2 viennent de trouver un allié de poids dans la lutte qui les opposera aux autres constructeurs en 2002.

Sega, c'était…

Créée en 1954, la société américaine Service Games est alors spécialisée dans l'exportation de machines de jeux (flipper, punching-ball…). Puis, la boîte est rachetée par les Japonais et devient Sega (contraction de Service Games). Dès lors, débute une longue dynastie pavée de consoles et de sagas mythiques. La Master System, la Game Gear, la Megadrive, la Saturn, puis enfin la Dreamcast auront chacune marqué leur époque de manière plus ou moins indélébile… Sans parler de toutes ces bornes d'arcade aux doux parfums d'antan : Space Harrier, After Burner, Hang On, Virtua Racing, Sega Rally, Daytona USA… et tant d'autres ! Bref, en quelques décennies, Sega s'est imposé comme l'un des plus grands pionniers du jeu vidéo. Une longue histoire, faite de succès et de déboires, qui prend aujourd'hui une tournure surprenante mais néanmoins prévisible depuis près d'un an…

SEGA

On ne sait pas encore si la suite du fabuleux Shenmue sera développée sur PS2. Les fans espèrent, en tout cas !



Tout le savoir-faire de Sega en matière de jeu d'arcade est parfaitement illustré avec un titre comme Crazy Taxi, dont la conversion est prévue sur PS2.

Sky Odyssey

2001 : L'odyssée… du ciel

Récemment, un membre de la rédaction que je ne citerai pas a failli mourir dans un accident d'avion en revenant de vacances. Mais il s'en est sorti… Tant pis, ce n'est que partie remise !

Heureusement, une carte est disponible à tout moment pour trouver le trajet idéal.

Il y a aussi des pièges à éviter, comme ici par exemple, un éboulement.

Les acrobaties sont relativement faciles à effectuer mais elles restent spectaculaires.

Le premier jeu d'avion sur PlayStation 2 ne sera pas Ace Combat 4, mais Sky Odyssey. Pas de quoi être déçu pour autant puisque le titre apporte son lot d'originalités. En effet, contrairement à ce que l'on est habitué à voir, le jeu n'est pas basé sur le dog-fight. Pour tout vous dire, il n'y a même pas d'arme. Le but est tout simplement de prouver son habileté avec le manche à balai. Pour cela, le titre est composé d'une quarantaine de missions dans lesquelles un objectif est fixé. Une fois que l'on a réussi, on passe au stage suivant. C'est aussi simple que ça. Ce fonctionnement est basiquement le même dans tous les modes de jeu. Pourtant, ces derniers sont assez variés. Dans le mode Target, il faut passer à travers des cibles dans un certain ordre, puis atterrir sur la piste. Le mode Sky Canvas demande de réaliser des figures géométriques dans le ciel en lâchant de la fumée (comme les avions de chasse pendant le 14 juillet). Au départ, il suffit de tracer une ligne droite, puis un triangle pour finir, avec des figures beaucoup plus complexes. Enfin, il reste le mode Aventure qui consiste à passer une série de missions scénarisées avec plusieurs embranchements. On reste toujours dans la série d'anneaux qu'il faut traverser, mais avec quelques éléments supplémentaires qui rendent le jeu beaucoup plus intéressant, comme, par exemple, le fait de devoir survoler un train et d'ajuster sa vitesse pour pouvoir ravitailler en carburant en plein vol.

Des modèles d'avions variés…

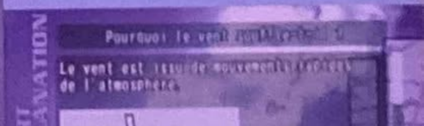
Évidemment, on dispose de plusieurs coucous. Au départ, seuls trois sont disponibles, mais, en avançant dans le jeu, le hangar s'étoffe jusqu'à une bonne dizaine d'avions allant du réaliste biplan à des modèles plus farfelus, comme un engin avec une hélice à l'arrière (exactement comme dans Crimson Skies sur PC). Leurs caractéristiques varient selon le poids, l'envergure et la longueur. Un système de customisation est aussi disponible dans lequel on peut changer le moteur, l'hélice, la peinture, les ailes… enfin, grosso modo tous les éléments de l'avion. Mais pour cela, il faut passer les missions avec brio afin de gagner les médailles qui permettent des achats.

… et un pilotage mixte !

Le titre se présente comme un jeu à mi-chemin entre l'arcade et la simulation. L'arcade parce que le pilotage est franchement simplifié. Pour le décollage, il suffit de pousser les gaz à fond, puis de tirer le manche. Le reste n'est pas plus compliqué, l'avion se pilote quasiment tout seul. Les seules commandes sont le levier des gaz et le palonnier qui permet les déplacements latéraux. Le pilotage est simple, mais par contre un gros effort a été fourni pour reproduire au mieux les conditions atmosphériques à prendre en compte en altitude. La température, la pression, le temps et surtout le vent sont des éléments qui ont leur importance et qui se ressentent à tous moments dans le jeu. Comme dans une simulation, il faut en tenir compte et s'informer des conditions avant chaque début de mission.
Graphiquement, les avions sont bien modélisés et les animations sont parfaitement fluides. La pluie est très bien rendue (même si on est loin de Metal Gear Solid 2, mais là, je chipote). Hélas tout à un prix. Tous ces éléments que la machine doit gérer se font au détriment des décors qui sont quasiment inexistants et franchement grossiers. Malgré tout, cela n'enlève rien au gameplay, réellement accrocheur et facilement accessible. Des éléments, qui, combinés à un pilotage agréable, en font un jeu rafraîchissant.

La météo pour les nuls

Pour comprendre tous les phénomènes physiques qui doivent nécessairement être pris en compte lors d'un vol, tout un lexique est disponible dans le jeu. On y trouve la définition du courant ascendant ainsi que les réponses à des questions existentielles comme pourquoi la pluie tombe, pourquoi le vent souffle. Bref, tout ce que doit savoir un Alain Gillot-Pétré ou un Antoine de Saint-Exupéry en herbe (à vous de choisir lequel des deux vous préférez).



GENRE : Simulateur de vol
ÉDITEUR : S.C.E.E
DÉVELOPPEUR : Cross (Japon)
SITE INTERNET : www.activision.com/games/skyodyssey (en anglais)
DISPONIBLE en mai 2001

par Angel Davila

Star Wars Super Bombad Racing

Du karting intergalactique

Le troisième millénaire est une régression technologique. Non seulement les voitures ne volent toujours pas, mais à présent, les vaisseaux spatiaux suivent des pistes toutes tracées. Finis les voyages à la vitesse de la lumière... Finalement, c'était mieux avant !

En présentant le projet Star Wars en 1976, la 20th Century Fox était réticente et ne croyait absolument pas au film. La légende veut que, pour les convaincre d'investir dans la réalisation, Georges Lucas ait refusé tout salaire mais ait demandé en échange de garder les droits sur les licences des produits dérivés que pourrait générer le film en cas de succès. Trente ans après, le merchandising Star Wars rapporte des millions de dollars qui vont tout droit dans les poches du Georges. Avec cet argent, il a pu construire le ranch Skywalker, un véritable empire situé à San Francisco, où sont concentrées les sociétés ILM (Industrial Light and Magic) qui s'occupent des effets spéciaux de nombreux films, Lucasfilm Ltd., qui produit des films (dont Indiana Jones, par exemple) et Lucas Arts qui nous intéresse le plus en tant que passionné de jeux vidéo. Rapidement, cette dernière s'est imposée dans le monde comme un incontournable de l'édition vidéoludique. Elle a révolutionné le monde du jeu d'aventures dans les années 80 avec des titres emblématiques comme Day Of The Tentacle, Sam & Max, Maniac Mansion, Loom et Monkey Island, dont les fans se comptent encore actuellement par dizaines de milliers. Ce sont surtout les jeux Star Wars qui ont fait le tour du monde. Il y en a eu pour tous les goûts ; du jeu de plate-forme au tir à la première personne, en passant par le jeu de carte, tous les genres ont été exploités. Dans le tas, il y a du très bon, mais aussi du très mauvais. Rappelons-nous de Pod Racer et de La Menace Fantôme, qui ont inauguré de bien mauvaise manière les jeux exploitant la première trilogie.

Et maintenant ?

À présent, Super Bombad Racing, un jeu de kart avec les personnages du film, s'apprête à remplir un vide. Vu que tout le monde l'a déjà fait (les Looney Tunes, Toy Story, les Schtroumpfs, Mickey et compagnie sur PSone), pourquoi s'en priver ? Pour l'originalité par contre, il faudra repasser, vu qu'il s'agit du concept le plus exploité du moment. Quoi qu'il en soit, le jeu permet d'incarner huit personnages issus d'Episode 1 (Anakin Skywalker, Jar Jar Binks, la reine Amidala, Darth Maul, Boss Nass, Obi-Wan, Yoda et Sebulba) et de participer à des courses au travers des neuf circuits eux aussi tout droit tirés des films. Pour commencer, la première chose qui étonne lorsque l'on voit les photos, c'est que les personnages sont en SD (Super Deformed, c'est-à-dire que la tête est disproportionnée par rapport au corps). Nul doute que c'est pour rendre le jeu plus sympathique et rapidement appréciable par les plus jeunes. Le système de jeu est vraisemblablement le même que d'habitude. On participe à des courses dans lesquelles on peut utiliser plus de 25 items que l'on ramasse sur les pistes tels des turbos, champs de force ou armes de destruction. Bref, le système n'a pas bougé depuis Mario Kart sur Super Nintendo. Parmi la liste des circuits, on sait déjà que les marais de Naboo, le circuit de course de pod de Tatooine et une piste aérienne près des immeubles de Coruscant où se trouve le Q.G. des maîtres Jedi seront présents. Si techniquement, il n'y a, à première vue, aucun reproche à faire, il ne faut cependant pas s'attendre à un chef-d'œuvre. Autant être clair, le jeu s'adresse aux plus jeunes et exploite un créneau qui semble très rentable. Les plus grands attendront StarFighter.

Star Wars sur le Net !

Les sites sur Star Wars pullulent sur le Net. Parmi les officiels, on compte starwars.com bien sûr, mais aussi un autre, destiné exclusivement aux plus jeunes, Starwars Kids (www.starwarskids.com). Toutes les infos sur la saga sont disponibles ainsi que des rubriques de jeux et même un dictionnaire en ligne. Attention toutefois, non seulement il est recommandé d'être jeune pour apprécier le site, mais il faut aussi être bilingue, car tout est en anglais. May the force be with you !

GENRE : Jeu de kart
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Lucas Learning (États-Unis)
SITE INTERNET : www.superbombadracing.com (en anglais)
DISPONIBLE printemps 2001

Parmi les options, on retrouve le classique bouclier protecteur.

L'effet brouillard réduit considérablement la distance d'affichage !

Une course en plein cœur de Tatooine avec Darth Maul qui passe un mauvais moment.

par Grégory Szriftgiser

Epic, développeur de The Tournament

Questions à Cliff Belszinski, designer principal

The Tournament, dans ses premières versions PS2, nous avait plutôt fait peur. Au final, il sera très réussi. Résultat, on n'a pas pu s'empêcher de poser quelques questions à un des gars d'Epic, histoire d'en apprendre encore un peu plus…

Alors que la sortie de The Tournament est imminente, nous sommes allés interroger les créateurs de ce titre 100 % carnage. L'occasion d'en savoir plus, de la bouche même de ceux qui mettent la touche finale à la version européenne d'un titre qui arrive en même temps que Quake 3 Revolution et Red Faction.

Play2Mag : Quel est votre rôle exact au sein d'Epic ?

Cliff Belszinski : Je suis le designer principal. J'aide à la direction du processus de création, en poussant pour obtenir le genre de jeu et de mondes que je veux voir arriver à maturité. Ce que j'appelle des jeux et des mondes « cools », ce dont je rêve moi-même. Je designe également des environnements, donne des directions et j'aide en m'assurant que chacun, au sein de l'équipe, fait ce qui est nécessaire pour finir le jeu au mieux et à temps… donc dans les meilleures conditions.

Ce fut une tâche particulièrement difficile que d'adapter The Tournament pour la PS2 ?

C'était plein de pièges pour nos programmeurs, de prime abord, alors qu'ils tentaient de comprendre l'architecture de la PS2. Quand ils ont assimilé tout ce qu'il était nécessaire de prendre en compte, quels étaient les points particuliers de cette architecture, ça n'a plus été trop dur et The Tournament s'est finalement révélé être un très bon titre !

Quels ont été les principaux problèmes que vous avez rencontrés ?

Et bien, prendre une technologie et un jeu construits à 100 % pour une autre plate-forme et les bouger vers un système tout à fait différent n'est jamais facile. L'un des plus gros problèmes que nous avons rencontrés fut de faire tenir The Tournament sur un système avec si peu de RAM. Les PC, eux, ont plein de mémoire, alors que les consoles sont connues pour en avoir peu.

Cliff Belszinski designer de The Tournament.

Les moteurs 3D d'Epic

À l'heure où le développement d'un jeu prend de plus en plus de ressources, qu'elles soient humaines ou financières, ou même en termes de temps, nous entrons dans l'âge d'or du « middleware ». Kesako ? Tout simplement des applications centrales, cruciales, qui ne sont pas encore des jeux mais le passage obligé pour leur réalisation. Le fleuron du « middleware » actuel, c'est, bien entendu, les moteurs 3D. Ceux d'Unreal et d'Unreal Tournament, développés par Epic, font partie des plus en vogue sur PC. Le middleware est un domaine encore peu développé sur consoles, mais gageons que son avenir en la matière est tout aussi brillant qu'il l'est actuellement sur PC.

Si The Tournament PS2 devra se passer, pour le moment, de mode Online, heureusement, les bots gérés par la console sont assez intelligents.

Inclure un mode 4 Joueurs qui reste jouable en termes de vitesse et de « frame rate » n'était pas gagné.

Gérer des environnements vastes, avec des textures riches, était un challenge bien plus élevé sur PS2 que sur PC.

Deus Ex, prévu sur PS2, développé par Warren Spector pour le studio Ion Storm et édité par Eidos, fait partie des jeux les plus extraordinaires parus sur PC l'année passée. Il utilise le moteur d'Unreal.

Changement de nom…

… pour noyer le poisson ! En effet, la logique aurait voulu que The Tournament s'appelle en fait Unreal Tournament. Seulement voilà, suite aux démêlés de l'éditeur GT Interactive (racheté depuis par Infogrames) avec l'association Familles de France, concernant la violence d'Unreal sur PC, ben, il a fallu trouver une parade pour ne pas renouveler ce genre de mésaventure. Résultat des courses pour ce nouvel épisode PS2 : Infogrames a opté pour le subtil changement de nom. Hop ! ni vu, connu !!!

> « Nous *considérerons* la possibilité de ressortir le titre avec des composantes online. »

Unreal Tournament est un titre originellement online et multijoueur. Quels sont vos plans à cet égard, en gardant à l'esprit la politique de Sony sur cet aspect ?

Si Sony choisit d'exécuter sa stratégie online, nous *considérerons* la possibilité de ressortir le titre avec des composantes online et des goodies supplémentaires. C'est un point sur lequel on ne peut dire que « wait and see ». Pour le moment, on attend de voir, et lorsque la situation se présentera, il sera temps d'y réfléchir.

Pensez-vous que les mondes PC et consoles devraient se rejoindre, voire s'unir au travers de titres comme The Tournament ?

Au global, je pense que les jeux PC et consoles sont trop différents pour ne faire qu'un. Les joueurs console préfèrent, en général, les jeux du genre baston, conduite, plate-forme, alors que les joueurs PC veulent avoir les leurs : stratégie, simulation, etc. Chacun s'accroche à ces différences, qui sont réelles.

Quelle est votre opinion sur la guerre des consoles qui se prépare (Xbox vs GameCube vs PS2) ?

Celui qui ne rate pas son lancement et dispose de quelques « killer apps » (ndlr : des jeux qui tuent), le plus rapidement possible, prendra tout le marché !

Epic parie-t-il sur la PlayStation 2 ?

Nous ne parions sur aucune plate-forme. Nous sommes une société multiplate-forme et, en tant que telle, comme n'importe quel investisseur malin, nous savons qu'il faut diversifier notre portfolio.

Quels sont les plans d'Epic concernant le marché consoles ?

Notre technologie est déjà disponible pour la PS2, la Xbox et le PC. Quel que soit le jeu qui puisse émerger sur ces machines, il reste entièrement à découvrir, car nous avons beaucoup de licenciés utilisant le moteur d'Unreal, qui peuvent donc sortir un jeu sur ces plates-formes en utilisant notre technologie : c'est leur décision.

Pensez-vous que la PS2 est prête à accueillir un jeu comme The Tournament ?

Et bien, The Tournament est dans le top 10 des ventes en Amérique du Nord, je dirais donc que les joueurs semblent l'apprécier ! De plus, les joueurs console ont connu une véritable famine de jeux du type FPS (ndlr : First Person Shooter : jeu d'action/tir en vue à la première personne), alors que les joueurs PC s'éclatent dans le genre depuis des années ; du coup, il m'apparaît clair qu'ils sont tout à fait prêts à se passionner pour un jeu comme The Tournament.

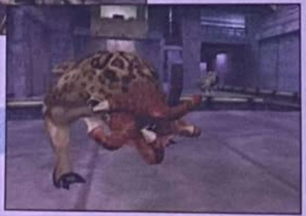
par Grégory Szriftgiser

Unreal Tournament, Quake III, Red Faction… il ne manquait que Half-Life pour compléter le tableau. La PS2 s'apprête également à accueillir cet autre grand titre du monde des shoots en vue à la première personne, et c'est tant mieux !

Half-Life

Enrichi pour l'occasion

Certains adversaires sont tellement massifs, que les armes conventionnelles leur feront peu d'effet…



Encore un bel exemple des bénéfices de la PS2 : cet alien apparaît bien moins anguleux que sur PC.

Barney, sympathique garde du complexe de Black Mesa, est le héros du nouvel épisode Dreamcast. En sera-t-il de même sur PS2 ?

Oui, Half-Life est désormais bien vieux. Mais il est toujours plébiscité par la critique, autant que par les joueurs, et reste un des titres les plus joués en ligne. Mais surtout, il a hérité de la place de titre charnière dans le monde des FPS. Pourquoi y a-t-il eu un avant et un après Half-Life ? C'est simple : cette production, originellement développée par Valve Software a prouvé à quel point il était non seulement possible, mais également préférable, de proposer plus qu'un simple shoot où l'on dégomme de l'alien vindicatif et stupide. Avec un scénario riche et intéressant, des ennemis intelligents et une mise en scène soigneusement planifiée, Half-Life a su relancer l'intérêt d'un genre qui, peut-être, s'essoufflait. C'est bien simple : si les joueurs PS2 devaient découvrir un et un seul FPS solo, ce serait celui-ci !

Bien plus qu'une conversion

Nous l'avions déjà évoqué dans le Casting de notre numéro 49 : c'est Gearbox Software qui est chargé de cette conversion. Et plutôt que de s'arrêter là, c'est un lifting complet auquel on a droit ! Modèles inédits et 3D plus complexes, décors retravaillés, armes revues également, et surtout de vraies nouveautés. Des niveaux complètement inédits, tout d'abord, et des modes Multijoueurs pour finir. Deathmatch, coopératif et autres, dans l'univers d'Half-Life. Pour le moment, les détails nous sont encore inconnus, mais au vu de ce que Gearbox réalise sur la Dreamcast (un épisode entier, inédit, dans la peau d'un autre personnage du jeu), nul doute que ces bonus risquent de renforcer encore l'intérêt, s'il en était besoin, de cette production aux 50 récompenses de Valve. En attendant, nous avons de nouvelles photos à vous faire partager, et déjà, les améliorations sont flagrantes. La 3D est plus lisse, les textures plus profondes et les postures des protagonistes semblent, elles aussi, plus réalistes. Compte tenu de l'original, avec ces scientifiques terrorisés par les aliens, ces Marines vicieux aux réactions inattendues, et ces monstres aux formes improbables, on ne peut que saliver à l'idée d'être témoin de ces améliorations. Vivement une pré-version pour qu'on puisse vous en dire plus !

ÉDITEUR : Havas Interactive/Sierra
DÉVELOPPEUR : Gearbox Software (États-Unis)
SITE INTERNET : www.gearboxsoftware.com (en anglais)
DISPONIBLE en juin 2001

Ils ont des doigts !

Comparés à ceux de l'original, les modèles 3D de cette version PS2 sont incomparablement plus détaillés. Plutôt que des blocs informes, les personnages ont désormais des doigts, leurs vêtements sont animés, leur visage exprime leur terreur… bref, l'expérience, enrichie de tous ces détails devrait être un plaisir à vivre !

Armes plus détaillées, équipement modélisé, corps non anguleux… les soldats sont bien plus beaux que sur PC.

Ce scientifique terrorisé fait passer ses émotions au travers d'une animation beaucoup plus détaillée que dans l'original.

par Grégory Szriftgiser

Quake III Revolution

L'empereur du frag se montre enfin

Quake III sera le premier à concurrencer Unreal Tournament sur PS2. Basé également sur les principes très simples du frag en arène, ce best-seller PC se montre enfin sur PS2.

Protéger ses arrières fait partie des bases de la survie !

Sur PC, les aficionados se battent toujours pour imposer leur point de vue : Quake III ou Unreal Tournament ? Il y a clairement deux écoles, et il en sera probablement de même sur PS2, à l'heure où Quake III est enfin officiellement annoncé. Dernier jeu en date d'ID Software (Doom, Hexen, Quake), spécialiste du FPS, Quake III Arena devient Quake III Revolution sur PlayStation 2. On nous promet de nouvelles choses pour cette version, à commencer par un jeu solo modifié. Étant, en effet, prévu à l'origine, comme UT, pour le jeu en ligne, ou en réseau, Quake III Arena ne propose en solo que des affrontements contre des bots. Mais dans sa version PC, les bots de Quake III sont bien plus stupides que ceux d'UT, ce qui représente une belle faiblesse face à ce dernier.

Une conversion difficile ?

Quake III Arena, bien que sorti il y a déjà pas mal de temps sur PC, est encore utilisé en tant que « benchmark » c'est-à-dire un point de repère qualitatif, une référence technique. Son moteur 3D, reconnu comme l'un des meilleurs du moment, est le fruit du génie d'un des programmeurs les plus respectés, j'ai nommé John Carmack. Et sa conversion sur une PlayStation 2, machine ne disposant pas des quantités monstrueuses de RAM avec lesquelles les PC peuvent briller, a dû être difficile. D'autant que la beauté de Quake III réside dans des textures ultra-travaillées, qui demandent beaucoup de Ram vidéo pour être gérées efficacement. Toujours est-il que, développé secrètement depuis pas mal de temps, il semble que le jeu soit quasiment prêt, n'attendant plus guère que l'approbation d'ID Software, qui se réserve un veto sans équivoque sur les conversions de ses jeux. Prions pour l'excellence de celle-ci !

Cette version PS2 inclura également un mode Multijoueur en écran splitté, jusqu'à quatre joueurs.

GENRE : Shoot 3D
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Bullfrog (G.B.) et ID Software (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en mai 2001

S.O.S. JEUX VIDÉO

Finissez vos jeux préférés.
Codes et astuces des meilleurs titres.
En appelant le…

08 36 68 75 00

SUR TOUTES CONSOLES !

AVEC LA PARTICIPATION DE
PSone PlayStation 2 Magazine

par Grégory Szriftgiser

Avec Red Faction, THQ se propose de révolutionner le monde du FPS. Essentiellement basé sur le moteur « Geo-Mod » élaboré par le studio de développement Volition, Red Faction propose au joueur de pouvoir tout simplement détruire l'intégralité du décor !

GENRE : FPS
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Volition (États-Unis)
SITE INTERNET : www.volition-inc.com (en anglais)
DISPONIBLE en mai 2001

Quelques véhicules

Voici quelques-uns des 5 véhicules que l'on peut piloter dans le jeu.

Sorte de transport de troupes armé d'un obusier.

La jeep n'a pas beaucoup évolué, depuis notre époque.

Le fighter, équipé d'une chouette gatling et de roquettes. En plus il vole, ça ne gâche rien.

Red Faction

va tout casser sur PS2 !

Le sang s'écoule sur les murs : un détail parmi tant d'autres.

Bon, tout le décor, j'abuse un peu. Mais en gros c'est ça. Le moteur 3D de Red Faction offre, pour la première fois, en effet, la possibilité de déformer en temps réel les « mèches », c'est-à-dire les jointures polygonales des éléments 3D du jeu. Le Geo-Mod permet donc, idéalement, de faire un trou dans un mur pour passer au travers par exemple, et des tas d'autres choses encore. Couplé à un moteur physique plutôt impressionnant, les possibilités annoncées sont pour le moins alléchantes. Avant d'entrer plus dans l'histoire du jeu, citons quelques-uns des exemples qui peuvent venir à l'esprit avec un tel moteur.

Oubliez les portes

Le trou dans le mur, c'est la base. Maintenant, cela s'applique aussi au reste de l'environnement : par exemple, si vous êtes en terrain découvert, vous pouvez creuser un trou assez profond pour vous protéger des tirs ennemis tout en répliquant. Un flot de lave circule à proximité ? Vous pouvez le détourner vers des ennemis en affectant la forme de la rigole dans laquelle il s'écoule (le moteur gère cette mécanique des fluides en utilisant des particules). Vous n'avez qu'une roquette restante et 5 types en face : à couvert dans un petit mirador, tirez sur le mirador, il s'écroulera et aura toutes les chances d'emmener le petit groupe avec lui. Pareil avec les plafonds d'une grotte : un stalactite bien placé sur la tête d'un adversaire suffirait à calmer ses ardeurs. Mieux encore : au moyen d'un viseur infrarouge, vous pourrez voir les ennemis passer à l'étage supérieur… tirez au bon moment pour les faire violemment redescendre au vôtre. Le moteur physique gère le souffle des explosions et de tas d'autres éléments, affectant ainsi le verre, qui, comme chacun sait, peut être très coupant. Bref, les possibilités sont vraiment enthousiasmantes… et nous avons pu les essayer. Ça marche, c'est plutôt bien fait, mais ça a, bien entendu, ses limites. D'une part, la puissance de destruction qui vous est offerte sera particulièrement balancée.

Vous pourrez, tout comme dans Half-Life, utiliser certaines armes figées dans le décor, comme cette tourelle.

D'autre part, certains éléments restent indestructibles (une porte fermée : on passe par le mur, il est moins résistant). Et c'est bien normal : il faut bien que reste le challenge et que les designer des niveaux puissent guider un minimum le joueur pour pimenter sa progression, au lieu de lui laisser la possibilité de mettre par terre tout une scène en creusant un beau tunnel vers une autre section du niveau ! Enfin, les limites techniques existent encore bel et bien, même sur PS2, et le joueur qui s'exciterait trop à sculpter le décor finirait inévitablement par dépasser les capacités d'affichage et de calcul de la PlayStation 2 ! Mais en tout cas, le Geo-Mod fonctionne, impressionne et introduit déjà un grand pas en avant dans le domaine, réalisant par la même occasion un rêve vieux comme le monde des FPS.

Ils ne s'arrêtent pas là

Déjà, l'effort consenti autour de ce moteur unique séduit. Mais Volition est allé plus loin : Red Faction ne sera pas un bête shoot à la première personne, aussi fun soit-il. Inspiré à de nombreux niveaux par les grands titres du genre (à commencer par Half-Life mais aussi Metal Gear, Rogue Spear), on y trouvera de nombreuses autres choses. Un peu d'infiltration, un scénario développé, notamment au travers de ses personnages, de la conduite de véhicules (voir encadré), etc. Dans les grandes lignes, l'histoire commence un peu comme celle d'Half-Life, vous plaçant dans la peau d'un type qui n'a a priori rien d'un combattant. Parker est, en effet, une simple victime de la propagande d'une méga-corporation du nom de Ultor. Parti pour Mars dans un complexe minier, présenté comme un lieu de travail paradisiaque dans d'excellentes conditions et bien rémunéré, il découvre en fait un univers décadent et pourri jusqu'à la moelle. Cet univers est maîtrisé par des soldats armés de l'Ultro Corporation, qui traitent les mineurs comme des bêtes. De surcroît, une nouvelle forme d'épidémie aussi foudroyante que la peste se répand parmi eux, épargnant bizarrement les gens de la corporation (soldats ou autres). Mêlé à une bagarre, Parker tue un garde, devenant ainsi la cible des avis de recherche les plus vindicatifs. Le voilà parti, bien obligé, en lutte contre l'Ultor. Bien entendu, il trouvera des alliés, des traîtres, et des situations complexes par dizaines… 20 niveaux composent l'aventure, au cours de laquelle vous pourrez contrôler 5 véhicules très différents et prendre 15 armes très destructrices. Voilà pour les chiffres ! Un titre qui nous a semblé bien attrayant en tout cas…

Les marques rouges sur les bords de l'écran indiquent d'où viennent les impacts.

Prod contre arme à feu… il va falloir assurer !

La vapeur pourra-t-elle servir, comme dans MGS2 à gêner vos adversaires ?

On voit bien, sur cette photo, la gestion du souffle des explosions, avec le verre et le garde.

Les personnages principaux

Gryphon cadre à 100 % avec le portrait du politicien ambitieux, dont le seul but est de monter dans la hiérarchie le plus rapidement et le plus efficacement possible. Mais ses idéaux passant par la propreté, l'hygiène, le confort, il s'est inquiété de la condition de Mars.

Hendrix sera votre premier allié. Technicien pour la Ultor, il apportera conseils et logistique grâce à ses accès et ses compétences. Après avoir suivi des études grâce à la Ultor, il découvre les protections excessives du système de la division médicale et prend des premiers contacts avec Capek, dont il garde un goût amer. La mort de ses parents suffit à le faire jouer à vos côtés contre la Ultor, pour ses propres intérêts.

Parker, c'est vous. Le mineur par qui tout va basculer…

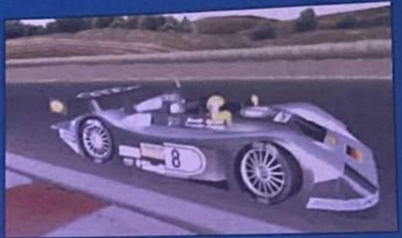
Capek est un savant travaillant pour la Ultor, mais aussi et surtout pour lui-même. Ses recherches, douteuses, n'ont trouvé les ressources nécessaires qu'auprès de cette corporation. En tout cas, Mars et son ambiance en désordre forment un cadre idéal pour ses recherches.

Masako est une tueuse. Au service de la Ultor, elle trouve de prime abord sur Mars, le milieu idéal pour travailler à son compte, loin des lois. Chargée de protéger Capek, l'arrogance du Docteur finit par en faire l'électron libre du coin, décidée qu'elle est à exterminer tout le monde : mineurs, scientifiques et gardes de la Ultor compris. En gros, elle a pété un plomb et ne cherche qu'à satisfaire son envie de tuer.

Eos, figure emblématique, fait partie des premiers révolutionnaires de la Red Faction. Elle voue une haine absolue à la Ultor, qu'elle juge responsable de la disparition de sa mère, frappée par la peste.

Les 24 Heures du Mans
Séance de rattrapage

Pour cette version PS2, Le Mans fait peau neuve. Que du bon en prévision. Reste à savoir si le titre, qui arrivera en même temps que GT3, saura se faire une place au soleil ?



L'Audi R8 dans le bac à sable. Notez les détails de la modélisation.

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Melbourne House (Australie)
SITE INTERNET : www.lemans-game.com (en anglais)
DISPONIBLE en juin 2001

Le pilotage sera plus proche de l'arcade que de la simulation. Les sensations devraient être toutefois plus intéressantes que celles de Ridge Racer V.

La seule vue du titre de ce Casting a dû vous faire bondir de colère de votre fauteuil. C'est complètement compréhensible, les 24 Heures du Mans fut incontestablement l'un des plus mauvais jeux de course automobile de la PSone. À l'époque, les fans de cette prestigieuse course avaient fait sauter notre standard pour faire part de leur mécontentement : comment l'Automobile Club de l'Ouest avait-il pu cautionner le travail de cochon effectué par Eutechnyx ? Un véritable affront, que dis-je, un blasphème ! Alors forcément, l'annonce d'une version PlayStation 2 ne risque pas de soulever l'enthousiasme des joueurs.

Et pourtant...

Toutefois, l'histoire des 24 Heures du Mans ne se limite pas à celle de la version PSone et au communiqué de presse que nous venons de recevoir. Le titre d'Infogrames a une histoire parallèle. Bon désolé, mais je vais devoir parler de la concurrence. Il y a environ six mois, ce jeu est sorti sur Dreamcast, la 128 bits de Sega, et ô surprise, cette nouvelle mouture n'avait strictement rien à voir avec la bouse moisie pondue par les engliches de Eutechnyx. Bien au contraire, le résultat était même carrément impressionnant : pilotage arcade-simu très plaisant, impression de vitesse grisante, concurrents coriaces, réalisation graphique de haut vol, un vrai miracle, quoi ! En fait, c'est cette version que l'éditeur lyonnais vous propose de découvrir. Il faut savoir qu'Infogrames s'est débarrassé des cancres de Eutechnyx. Petite parenthèse, il leur aura quand même fallu trois jeux de caisses pourris pour se rendre compte de leur incompétence. Bah, comme dirait ma grand-mère, mieux vaut tard que jamais, hein ? Le développement du Mans PS2 a donc été confié à l'équipe responsable de la version Dreamcast : Melbourne House. Ce studio d'origine australienne dispose d'un réel savoir-faire en matière de jeux de course, on lui doit notamment deux excellents titres sur PC, Dethkarz et GP 500 qui est longtemps resté une référence. Voilà pour la petite histoire. Pour cette version PS2, les programmeurs ne se sont pas limités à un simple portage. Par exemple, les voitures se composent de 4 500 polygones contre 2 500 sur Dreamcast, les pilotes ont été modélisés et on peut les voir s'agiter dans tous les sens dans les virages. Sinon, on aura droit à des arrêts au stand dignes de ce nom avec des mécanos en 3D et motion capturés. Enfin l'ambiance sonore, l'un des gros points faibles de la version Dreamcast a été considérablement renforcée. Pour le reste c'est kif-kif bourricot. Le Mans vous permettra de poser vos petites fesses dans les baquets peu confortables de soixante-dix voitures superorsoniques (28 GT et 48 prototypes), le nombre de circuits, quant à lui, s'élève à 12 (Bugatti, Donington, Catalunya, Suzuka, Le Mans...). Enfin, le titre de Melbourne House proposera des modes de jeu assez fournis : la fameuse course des 24 Heures du Mans évidemment, plus des trucs nettement plus classiques (championnat, time-trial, courses simples et un mode Multijoueur). Mmm, je crois que vous savez tout. Maintenant, si Le Mans n'a pas l'envergure de Gran Turismo 3, on peut néanmoins compter sur un produit de qualité. Une interrogation demeure : trouvera-t-il son public ? Ça, c'est un autre problème.

Quelques précisions

Juste un petit encart pour préciser que, dans le mode Le Mans, vous serez confronté à vingt-trois concurrents. Les conditions météorologiques changeront en temps réel (en plus de la pluie, il y aura du brouillard) tout comme les teintes lorsque le soleil se couchera et se lèvera, PlayStation 2 oblige. Le mode Multijoueur, quant à lui, permettra de se tirer la bourre à deux en écran splitté. Avant la course, vous aurez la possibilité de choisir le nombre de concurrents gérés par la console, en l'occurrence aucun, quatre ou huit. Cool !

Une réalisation globale très prometteuse. La gestion des ombres et des lumières s'annonce fantastique.

Gift
Le premier antihéros sur PS2 !

C'est tellement dur d'être un héros, que Gift nous propose de devenir le contraire. Comme quoi, les chemins de l'excès mènent parfois à la sagesse.

L'éclairage dynamique sera très exploité.

Il faudra combattre contre les armées de l'Ombre Noire et Profonde des Sombres Obscurités de la Nuit.

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : Eko (France)
SITE INTERNET : www.cryo.fr
DISPONIBLE en mai 2001

Qu'est ce qu'il y a de plus dur dans la vie ? Être un antihéros notoire incompétent, juste bon à nettoyer des verres derrière un bar, ou être un puissant obsédé sexuel de moins d'un mètre de haut ? Pour se garder d'être déçu des déconvenues qu'une vie ordinaire est capable de nous offrir à la seconde, Gift fera de nous un antihéros notoire, bon à nettoyer des verres derrière un bar, tout en étant un obsédé sexuel mesurant moins d'un mètre de haut. Pour finir en beauté, il sera aussi habillé d'une peau rouge, affublé d'une poche kangourou, et armé d'un bâton creux qui peut servir de sarbacane à projectiles divers et stupides. Comme ça, au moins, ça peut pas être pire. Ben si, finalement, ça peut l'être.
Vous vous appelez « Gift » donc, et vous travaillez comme essuie-verres dans une immense usine de jeux vidéo, perdue quelque part dans la Game Valley. Tout pourrait se passer aussi mal que d'habitude, si, dans cette vaste entreprise, au service test, un jeu ne passait pas son temps à épuiser tous les candidats héros-testeurs chargés de secourir la princesse Lolita Globo. Pour la délivrer, il faut lui ramener 7 nains, cette pauvre sotte étant persuadée qu'elle s'appelle Blanche Neige.

Volontaire d'office

Ainsi, devant l'hécatombe causée dans les rangs des « héros normaux », c'est Gift qui se retrouve volontaire désigné pour libérer la princesse Globo, avec, en guise de récompense, le droit de la toucher de près, et plus si affinités. Évidemment, ce ne sera pas si facile à faire. En effet, il évoluera dans un jeu de plate-forme reprenant avec goût, pas mal de thèmes du cinéma, transformant des monuments hollywoodiens en 7 mondes différents renommés pour la circonstance « Tipanic », « Star Stress » ou encore « Draculand », par exemple. En plus de ça, on se retrouve à affronter l'Ombre Noire et Profonde des Sombres Obscurités de la Nuit, ainsi que toute son armée de démons aveugles et télécommandés, sensibles soit à l'obscurité, soit à la lumière, selon leur humeur. Les seules armes de Gift seront alors son bâton magique et la jugeote du joueur, toute relative.
Histoire de rigoler davantage, c'est Régis Loisel qui a dessiné toutes les créatures et qui a participé activement à l'élaboration du scénario (voir notre précédent numéro). Pour la circonstance, et au vu de l'importance de l'obscurité et de la lumière dans l'histoire, un moteur a spécialement été conçu par le développeur, Eko, pour nous permettre d'apprécier ce qu'on appelle un « éclairage dynamique » tout au long de la partie. Comme quoi, il y a toujours du bon à être un antihéros, de moins d'un mètre de haut, et obsédé sexuel de surcroît.

C'est Loisel qui s'y colle !

Pour ceux qui osent encore penser qu'on peut faire un jeu sans un dessinateur, il serait temps qu'ils ouvrent une bande dessinée. Régis Loisel, auteur entre autres, de *Peter Pan*, et de *la Quête de l'oiseau du Temps*, a travaillé comme un forçat pour nous fournir l'identité visuelle de Gift. Et puis, comme un bonheur n'arrive jamais seul, il a même participé au scénario.

L'arme principale sera le bâton de Gift.

par Karine NITKIEWICZ

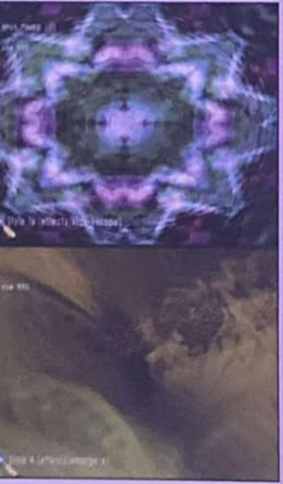
« Je m'appelle Jordy, j'ai 4 ans et j'suis petit. » Ça vous rappelle quelque chose ? Si le petit blondinet a réussi à mettre le feu aux platines, c'est qu'il ne doit pas être si difficile de créer une chanson. Et en plus, il n'était pas encore équipé de MTV Music Generator 2001. C'est maintenant à vous de jouer.

MTV Music Generator 2

Comment devenir une star de la musique

Le son est décortiqué au maximum. Vous serez libre de tout modifier et, pourquoi pas, de créer un nouveau style musical.

Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans les samples proposés, vous pouvez jouer vous-même une partition sur un clavier.



GENRE : Éditeur de musique
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Jester Interactive (G.-B.)
SITE INTERNET : www.codemasters.com (en anglais)
DISPONIBLE en mai 2001

Le concept de Music, un créateur et un sequencer de musique, est né en 1997. C'est sur ce principe que le développeur Jester Interactive a pu croître pour aujourd'hui proposer un nouvel épisode de son jeu pas comme les autres. Voici donc qu'arrive le troisième opus pour lequel l'éditeur Codemasters avait convié quelques personnes aux célèbres studios d'Abbey Road, au nord de Londres, pour une petite présentation de ce MTV Music Generator 2. Ce lieu mythique, où de nombreuses pop stars, et notamment les Beatles, se sont cassées la voix, était l'endroit tout indiqué pour apprécier au mieux les décibels émis par la PS2. Une mise en abîme de la conception musicale. Ainsi, nous avons pu constater que les versions précédentes du jeu n'avaient pas seulement bénéficié d'un simple relookage, mais d'une véritable transformation. Le rendez-vous était fixé dans le Penthouse Studio, un endroit cosy et équipé d'un matériel audio impressionnant, avec des enceintes dont les dimensions frisaient l'insolence !

La fête de la musique

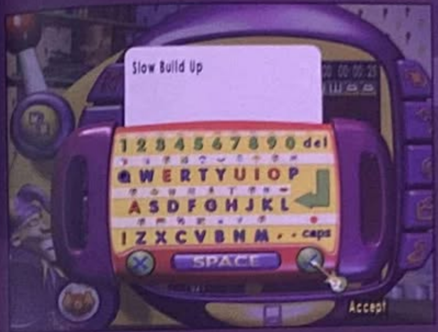
Quelles sont les composantes d'une chanson ? Le rythme, la basse, la mélodie et les vocaux. Codemasters vous offre la possibilité de découvrir les affres de la création sans passer par la case maison de disques et tous les à-côtés négatifs de la production musicale. L'aventure semble excitante, mais légèrement technique. Pourtant, il n'est pas nécessaire d'avoir un talent musical inné pour apprécier ce titre. En effet, tout a été simplifié afin de permettre aux apprentis musiciens d'accéder aux rythmes stockés dans la machine. Présentées sous forme d'une interface originale et interchangeable, vous sélectionnerez les composantes de votre choix à l'aide d'un petit curseur. Vous pourrez choisir le style musical qui vous convient parmi la pop, la house, le hip-hop, le garage, l'indie, le R&B, le rock ou la transe. Auxquels s'ajouteront des effets comme l'écho ou les chorus. Certes, lorsque l'on regarde les photos, on imagine le tout bien compliqué, alors que le premier néophyte venu réussira aisément à créer un morceau. L'interface principale a été positionnée à la verticale, à la différence des versions précédentes qui utilisaient le mode horizontal. Des carrés matérialisent les éléments qui vont composer votre chanson. Il vous faudra choisir parmi les riffs et les différents rythmes à disposition. La procédure à suivre serait donc : je sélectionne et je clique. Vous pourrez également ajouter une vidéo, pour accompagner votre morceau. Les graphismes de cette dernière sont plutôt du genre géométrique et un brin psychédéliques. Mais l'essentiel reste la musique.

Pas besoin de maîtriser le solfège

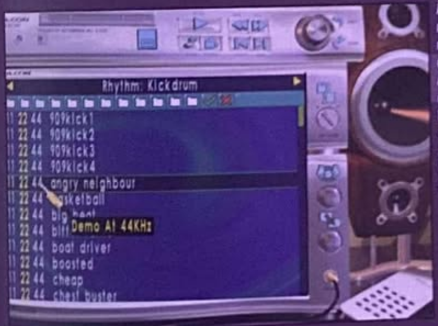
En effet, il n'est pas nécessaire de connaître les différentes notes qui composent une mélodie pour s'en sortir. Oubliez les clés de sol et les partitions indescriptibles que l'on vous imposait sur les bancs de l'école, tout est servi sur un plateau, ou presque, avec des accès rapides aux sons. Un code de couleurs très simple est associé à de multiples carrés qui correspondent chacun à un élément : basse, riff, mélodie, etc. Il vous est possible de compiler ces carrés selon votre bon vouloir, d'en supprimer ou d'en ajouter plus loin sur la plage horaire du morceau. La durée de la chanson vous est indiquée, avec les variations de rythme ; vous savez, ces rectangles qui montent et descendent. Cette explication n'est pas très technique, mais elle a au moins le mérite d'être claire. Enfin, je crois… Ce Music Generator peut être considéré comme le condensé d'une table de mixage, ce truc qui comporte un nombre hallucinant de boutons en tout genre. Vous n'aurez besoin que de votre paddle pour surfer sur l'interface du jeu et choisir les éléments qui vous plaisent. Vous pourrez ensuite opter pour une vidéo accompagnant votre morceau et sauvegarder le tout sur une carte mémoire. Même notre ami Jordy pourrait le faire. Résumer le potentiel de ce MTV Music Generator 2 n'est pas chose facile : on peut dire qu'il conviendra autant aux néophytes qu'aux habitués des termes techniques musicaux.

Un code de couleurs accompagne les carrés, qui correspondent aux divers composantes de la mélodie.

Un code de couleurs accompagne les carrés, qui correspondent aux diverses composantes de la mélodie.



Une fois votre chanson complétée, il sera possible de lui attribuer un nom. Et là, tout est permis.



À chaque rythme, un nom original est attribué. À quoi correspond le rythme « angry neighbour » (voisin énervé) ?

Les différents icones blancs fragmentent le morceau. La série d'icones à droite correspond au rythme.

Les interfaces proposées sont variées allant du style armée à celui bon enfant des jouets.

Un sequencer de musique

On peut définir un séquenceur comme un enregistreur de multipistes d'information MIDI (Musical Instrument Digital Interface) capable de consigner des séquences lors des phases de programmation et de les relire lors des périodes de lecture. Chaque piste est destinée à déclencher une bande-son après assignation. Les séquenceurs modernes prennent la forme d'un logiciel mis en œuvre par un ordinateur. Ici, c'est la PS2 qui joue le rôle de séquenceur, puisque les développeurs ont utilisé les capacités de la console à cet effet. On peut ainsi dénombrer pas moins de 9 000 samples incluant les vocaux, les instruments ou les percussions dont 3 000 à 44 kHz (c'est la qualité sonore que l'on retrouve sur un CD), 22 kHz et 11 kHz. Vous disposerez de 2 Mo de RAM pour stocker les extraits de chansons, ces dernières auront une longueur maximale de 999 bars et une vitesse qui pourra s'élever jusqu'à 600 BPM (battements par minute). Avec un chiffre aussi élevé, on oscille du côté de l'arrêt cardiaque. Les chaînes audio ont été doublées pour atteindre le nombre de 48. Il sera également possible d'ajouter ou d'éliminer des riffs durant l'enregistrement. Grâce à la participation de la chaîne musicale MTV, une quantité impressionnante d'extraits de chansons ont pu être intégrés au soft. Mais peut-on définir ce Music Generator comme un simple jeu ? Les critères de définition ne sont pas ceux que l'on rencontre habituellement dans le domaine vidéoludique. La PS2 est ici utilisée comme une banque de sons gigantesque mise à votre disposition.

Il sera impossible de ne pas trouver son bonheur parmi cette multitude d'éléments. Laissez donc votre côté mélomane prendre le dessus. Une option est même prévue pour vous permettre d'enregistrer vos vocalises. Mais il faudra patienter jusqu'à la version définitive du jeu pour découvrir cette option karaoké. On ne sait pas non plus s'il sera possible d'utiliser un CD de sa propre discothèque. Mais, là, on entre dans un domaine juridique avec les modifications d'œuvres originales et tout ça… On se contentera, dans un premier temps, de créer sa propre chanson. Il faut savoir rester modeste !

La saga Music

À l'origine du jeu, on découvre le développeur anglais Jester Interactive né pour créer ce titre. Le premier jeu intitulé Music est proposé en novembre 1998 sur PSone, tout comme son successeur Music 2000 sorti en décembre 1999 et dont 400 000 exemplaires ont été vendus à travers le monde dont 55 000 en France. Ce succès a entraîné pour Codemasters une succession d'appels téléphoniques de mélomanes en herbe qui utilisent les samples de Music 2000, les enregistrent et demandent l'autorisation de les diffuser.

Le petit écran en bas à droite correspond à la vidéo que vous aurez choisi de créer ou non pour accompagner votre mélodie.

Vous pourrez allonger la longueur d'une note ou d'un son. Il suffit de cliquer dessus.

par Julien Chièze

Jusqu'à présent, jeu vidéo et exception ont souvent rimé avec Japon. En effet, sur l'archipel nippon, la culture du beau jeu est telle qu'il est difficile de rivaliser avec les productions made in Konami, Namco, Square, Capcom ou encore Nintendo et Sega. Pourtant, par l'intermédiaire de The Getaway, Sony Europe tente de prouver que les développeurs du Vieux Continent peuvent aussi nous surprendre… Un bien beau défi pour le Team Soho.

The Getaway

Prise de contact

GENRE : Action
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Team Soho (Angleterre)
SITE INTERNET : www.playstation.tm.fr
DISPONIBLE fin 2001

C'est désormais une certitude : ces images sont réellement issues du jeu. Impressionnant.

Pour l'instant, le moteur du jeu ne permettait pas d'afficher autant d'éléments simultanément. Il reste encore près d'un an aux développeurs pour nous étonner.

Il sera possible de pénétrer dans plus d'une vingtaine de bâtiments… tous élaborés avec un rare souci du détail.

The Getaway. Un titre qui résonne déjà dans la tête de nombreux joueurs. Il y a quelques mois, quelques clichés avaient filtré des studios londoniens de Sony. Des voitures détaillées avec soin, la City dévoilée dans une robe de polygones d'une finesse incroyable… Quelques images pour un impact maximal ! À l'époque, un seul souci nous hantait : « S'agissait-il vraiment du jeu ? ». Aujourd'hui, après une première entrevue avec les développeurs, notre réponse sera aussi laconique qu'ironique : « Pourquoi avoir douté ? ». En effet, toutes les images que nous vous avions présentées précédemment, et bien évidemment toutes celles qui illustrent ces deux pages, sont directement issues du jeu ! Tel Saint-Thomas, confessons que nous avons douté, pourtant, après avoir vu, la vérité a vite fait d'estomper nos soupçons. Attention pourtant, en l'état, le projet The Getaway est encore loin d'être achevé. Pour tout vous dire, actuellement, les développeurs bataillent pour régler une foule de problèmes techniques (clipping et frame rate en tête). Mais ils semblent confiants. Certes, le travail à fournir s'annonce long et fastidieux, mais ce premier contact avec la bête s'est révélé assez probant.

Créateurs d'univers, vérité virtuelle

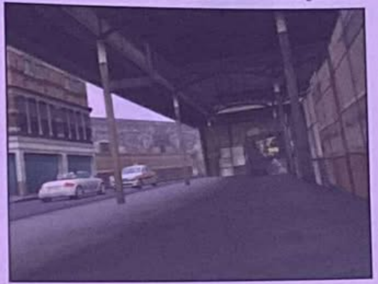
Comme le précise Brendan McNamara, producteur du jeu, l'histoire de The Gateway est déjà marquée par quelques rebondissements : « Initialement, The Getaway devait tourner sur PSone. Nous avions même présenté, en interne, un niveau de démo. L'essai était assez concluant d'ailleurs, mais malheureusement, dans la même période, Driver est sorti. Notre premier jet étant alors trop similaire au titre de Reflection, nous avons unanimement décidé de revoir notre copie. Ensuite, tout est allé très vite et, en septembre 99, nous avons eu l'opportunité de basculer sur PlayStation 2. La décision ne fut pas longue à prendre. Aujourd'hui, The Getaway est de loin le développement le plus ambitieux et coûteux entrepris en Europe par Sony. » Vous l'aurez compris, après les discours d'intention bien huilés, notre impatience n'avait d'égal que l'apparent enthousiasme des développeurs. Chun Wah Kong, designer principal, nous en apprend d'ailleurs plus sur ce que nous réservera le jeu à proprement parler : « Personnellement, je définirais The Getaway comme un jeu d'action, mais il incorpore beaucoup d'éléments annexes. Il ne s'agit pas simplement de monter dans une voiture et de rejoindre un lieu donné. Non, bien au contraire, ce segment du jeu doit représenter une partie infime. C'est d'ailleurs aujourd'hui une des difficultés que nous rencontrons : faire comprendre au joueur qu'il ne s'agit pas d'un clone de Driver. En effet, tous les clichés dévoilés à ce jour montraient des séquences de courses-poursuites, mais vous verrez bientôt que nous avons plus à offrir. » Déjà un point apparaît clairement : l'immersion s'annonce impressionnante. Imaginez-vous plongeant dans un Londres en 3D réalisé à la perfection, eh bien, vous êtes en train de penser à The Getaway, comme le souligne Chun : « En fait, nous avons effectué une sélection d'axes routiers, car il est évident que modéliser l'ensemble des rues, voire toutes les ruelles de Londres, aurait été bien trop long et fastidieux. Au final, The Getaway disposera d'une surface de jeu de plus de 50 km^2, mais surtout retranscrira vraiment l'atmosphère de la City. Vous pourrez aussi visiter près de 24 bâtiments où l'aventure se déroulera dans un style proche de Syphon Filter. Ainsi, chaque quartier garde son identité aussi bien architecturale que sociale. Par exemple, si vers Oxford Street, vous verrez beaucoup de personnes dans les rues, un flot continu de belles berlines et de cabs, a contrario, à la périphérie de Londres, les quartiers seront plus populaires, moins fréquentés, et les voitures moins chics. Londres est une ville très contrastée, et les joueurs le ressentiront instantanément. Nous avons passé des mois à arpenter les rues avec un appareil photo ou une caméra sous le coude. Il s'agit d'un véritable travail de fourmi. Il était néanmoins nécessaire, car, dès le départ, notre ambition n'a jamais été de créer un univers « inspiré » de Londres, mais plutôt de recréer véritablement cette ville légendaire ! Au final, nous avons constitué une banque de données colossale comptant plus de 3 gigaoctets de textures photoréalistes. » Impressionnant d'autant plus que Chun insiste sur un point fort intéressant : « Grâce à la technologie du Streaming, la PlayStation 2 chargera en permanence les données en provenance du DVD, en fonction du lieu où le joueur se situera ou de l'action accomplie. Ce procédé nous permet de décupler l'immersion puisqu'il n'y aura aucun temps de chargement intempestif, aucune coupure tout au long du jeu. » Une excellente initiative.

Une production résolument adulte

Pour le moment, les informations concernant directement le jeu sont encore rares. Les développeurs souhaitent visiblement maintenir un certain suspens autour de l'aventure de Mark Hammond, ce gangster reconverti, obligé de reprendre du service alors que le caïd du coin a tué sa femme et kidnappé sa fille. Toutefois, pour vous donner une petite idée, le jeu s'adressera d'emblée à un public mature puisqu'il sera carrément déconseillé aux moins de 18 ans en Angleterre ! Remarquez, on comprend mieux lorsqu'on entend les protagonistes s'envoyer des « Fu…k ! » toutes les deux secondes, lorsqu'on s'aperçoit qu'on peut tirer sur n'importe qui ou encore écraser le premier passant venu (attention, la police limitera les carnages, ce n'est donc pas du GTA non plus !). « Violent, certes, mais comme l'est un bon film de gangsters hollywoodien genre *Payback* », soulignent les auteurs de The Getaway. En ce qui concerne la structure ludique du titre, Brendan McNamara explique que : « Mises à part certaines missions bien spécifiques, les joueurs n'auront pas de limitation de temps. Libre à chacun d'appréhender l'action sous l'angle qui lui plaira. Toutefois, il ne faudra pas oublier qu'à l'image des conditions climatiques, l'environnement du jeu évolue, lui aussi, en temps réel, ainsi chaque action effectuée aura une répercussion. Par exemple, si vous décidez d'agresser des piétons, la police réagira très vite, ce qui mettra en péril votre mission. Il faudra aussi composer avec des éléments plus subtils, comme les flots de circulation qui prennent en compte de nombreux paramètres comme les heures de pointe où il est plus difficile d'avancer, les embouteillages où il y aura plus de 20 voitures en simultané à l'écran, etc. ». Lors de notre visite dans les studios du Team Soho, nous avons vu tous ces éléments. Actuellement, chacun fonctionne mais de manière indépendante. Il faudra donc fusionner le tout pour créer un jeu, un vrai. Il reste près d'un an à l'équipe de Soho pour relever son ambitieux défi. Espérons qu'elle y parvienne…

L'un des plus frappants exemples de photoréalisme. Remarquez, il n'y a ni voitures, ni piétons mais bon, le jeu final devrait faire tourner tout ça.

The Getaway est, à ce jour, le plus ambitieux projet développé en interne par Sony Europe. Un titre cependant déconseillé aux moins de 18 ans en Angleterre…



Les programmeurs du Team Soho ont réalisé des milliers de clichés, pour mieux respecter les particularités des différents quartiers de Londres.

Dans la peau d'un macho

Placées sous la direction de Simon Woody (un ancien de Star Wars Episode I La Menace Fantôme, Tomorrow Never Dies), les séquences narratives disposent d'une atmosphère lourde et électrique. Le *Doberman* de Jan Kounen a d'ailleurs beaucoup inspiré les développeurs. Et puis, de toute manière, les gangsters ne sont pas réputés pour être des mecs marrants et préfèrent deviser avec un canon sur la tempe. Des acteurs professionnels ont donc été contactés pour participer à des séances de Motion Capture et même prêter leurs visages aux différents protagonistes. Le résultat final, et plus particulièrement les expressions faciales (32 types d'émotions différentes seront disponibles !), est particulièrement impressionnant.

par Dave Martinyuk

Giants : Citizen Kabuto

Sirènes, petits soldats et gros balèze

Giants, sur PC, est un petit bijou qui a charmé tous ceux qui s'y sont essayé. L'annonce de son arrivée sur PS2 ne peut que nous combler de joie. Allez, tous avec moi : « Je suis heureux et enchanté, la vie est belle, je suis heureux et enchanté, la vie est belle, je suis… »

Photos tirées de la version PC

Les séquences entre les missions, qui utilisent le moteur 3D du jeu, sont souvent très rigolotes.

Delphi, la sirène, se déplace avec un effet de rémanence très réussi.

Giants : Citizen Kabuto est un jeu dont je suis personnellement amoureux. Cet amour est partagé par M. Ackboo, du magazine *Joystick*, et j'en suis ma foi fort aise car je commençais à douter de mon bon goût après mes efforts, répétés mais vains, pour convaincre les autres membres de la rédaction de l'intérêt de ce titre. Mais après tout qu'importe, j'ai très égoïstement pu profiter de ce jeu hors du commun – le mode Solo est admirable – et je peux désormais vous en parler avec la saveur de la certitude dans la bouche : ce titre est exceptionnel ! Et je le maintiens. Nous allons désormais voir rapidement pourquoi…

Tout commence dans un monde imaginaire constitué d'îles où évoluent des petites créatures, les Smarties, et une race « supérieure », les Reapers (assimilées à des sirènes et dotées de pouvoirs magiques). Les Reapers ont créé un géant à la force impressionnante du nom de Kabuto, qui, prenant conscience de son état de solitude, a fini par se retourner contre elles. Et puis, sur ce monde pas tout à fait comme les autres, des extraterrestres se crashent et se perdent : les Meccaryns. Prenez tout ce joli monde, secouez bien fort, retournez la boule qui fait de la neige et regardez le résultat : miracle, derrière ce bordel apparent se cache un sublime jeu d'action et de stratégie !

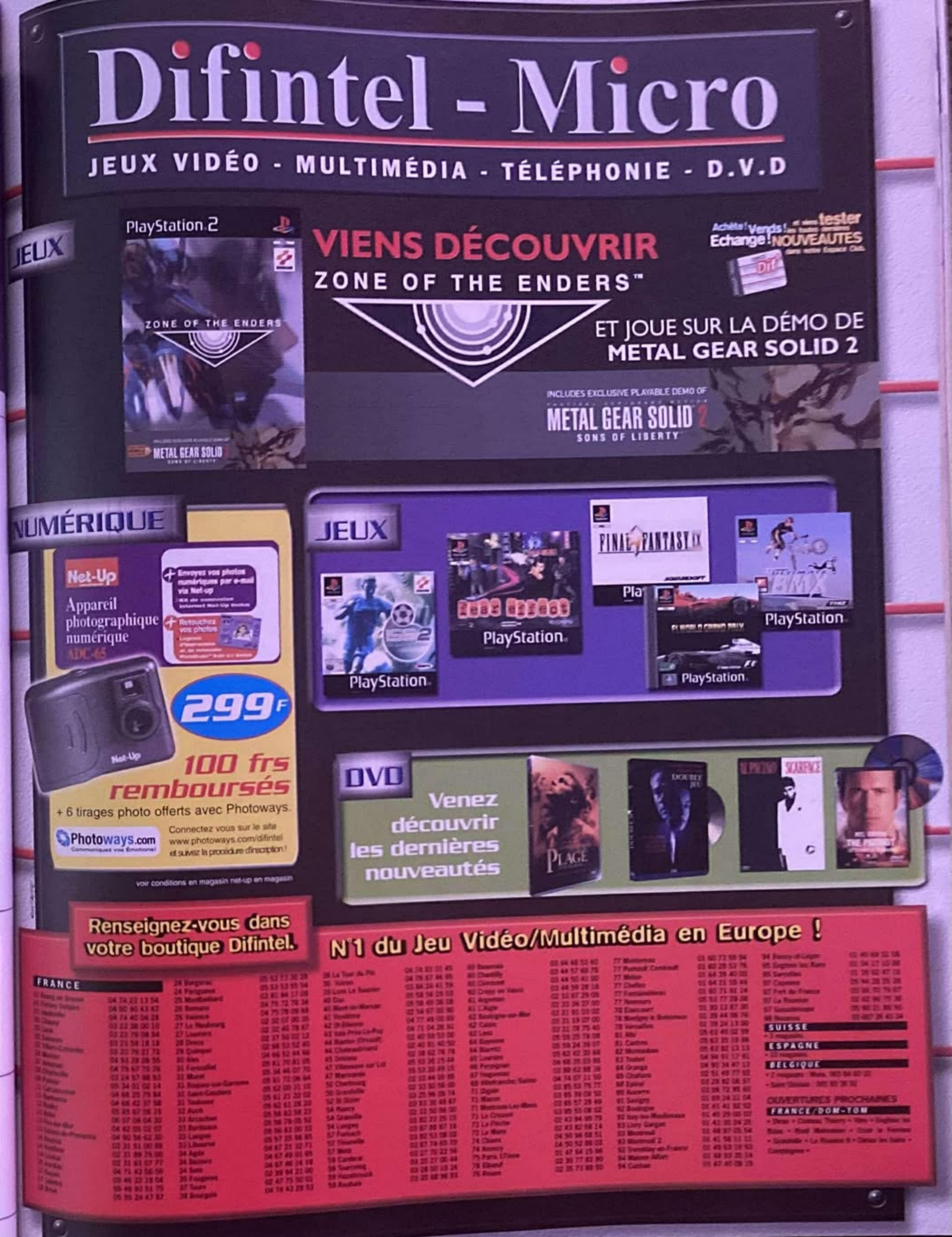
Riche sous sa simplicité

À première vue, Giants est un Doom-like sans rien de vraiment extraordinaire, si ce n'est qu'il vous permet de changer de vue, de la première à la troisième personne. Bon, O.K., super. Vous incarnez successivement les Meccs, puis les Reapers et enfin le Kabuto, dans le mode Solo (assez long, avec plusieurs dizaines de missions). À chaque fois, vous découvrirez que le gameplay est très différent et aurez certainement votre chouchou. Les Meccs ont un jet-pack dans le dos (ils peuvent donc voler sur de courtes distances) et utilisent un armement lourd, d'où leur philosophie : « Si cette arme ne suffit pas, construisons-en une plus grosse ». Les Reapers, elles, sont douées de pouvoirs magiques, et l'arc est leur arme de prédilection. Elles sont certainement les plus complètes et les plus intéressantes. Le Kabuto, enfin, est un géant à la force brute, capable de détruire une base rien qu'avec ses poings et ses pieds. On voit les choses différemment lorsqu'on l'incarne : les êtres qui vous entourent semblant tout à coup vraiment petits… À côté de l'action pure, Giants propose également un zeste de stratégie. Vous devez, en effet, en tant que Mecc ou Reaper, construire une base qui vous permettra de récupérer des armes ou des sorts magiques. Cet aspect de jeu est très important en mode Multijoueur (un mode encore en cours de développement sur PS2, on ne sait pas s'il sera finalement intégré) et il faut apprendre à développer des bâtiments le plus vite possible. En allant chercher des Smarties, étranges et rigolos, et en les nourrissant de façon appropriée, ils vous aident à construire votre base. Attention à ne pas vous faire subtiliser leur leader ou vous auriez perdu. Superbe et réellement jouissif lorsqu'on le maîtrise correctement, Giants fera figure de test pour la PS2 lors de sa sortie. Il faut, en effet, un PC survitaminé pour le faire tourner avec toutes les options graphiques au maximum et sans ralentissements (moi, avec un Athlon 900, 256 Mo de RAM et une GeForce 1 DDR, je sens quand les écrans sont vraiment chargés). Je suis curieux de voir le résultat à la sauce PS2.

Vue à la première personne, arc à la main, sur la gauche, vous pouvez invoquer un des cinq pouvoirs magiques que vous avez choisi.

Kabuto, énorme, toise ses adversaires.

GENRE : Action/stratégie
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Digital Mayhem (États-Unis)
SITE INTERNET : www.interplay.com/giants (en anglais)
DISPONIBLE 2e trimestre 2001



par Grégory Szriftgiser

MDK 2 : Armageddon

Humour, infiltration, gadgets et shoot !

Né sur PC il y a déjà 4 ans, MDK a fait un passage fort remarqué sur PSone. C'est au tour de sa suite de prolonger cet univers décalé sur PS2 et son gameplay non moins original.

GENRE : Action 3D
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Bioware (États-Unis)
SITE INTERNET : www.bioware.com (en anglais)
DISPONIBLE début avril 2001

Ce sera à vous de choisir comment équiper les quatre pattes de Max.

Une combinaison multiple de certains objets pourra changer le Doc en un géant bien plus dangereux...

MDK (Murder Death Kill) est un titre issu de l'esprit de David Perry, une des figures de l'industrie du jeu vidéo. Développé originellement par Shiny Entertainment, son studio, il mettait en scène Kurt Hectic, sorte d'agent spécial/aventurier/héros au casque en forme d'enclume. Ce personnage atypique est , évidemment, de retour dans MDK2, accompagné une fois de plus par ses deux inséparables amis, le chien « sextupède » robotique Max, et le savant gentiment fou Dr Fluke Hawkins (dont il utilise le matériel et les inventions géniales). Mais cette fois, ces deux personnages sont, eux aussi, jouables, offrant chacun un aspect de jeu tout à fait différent.

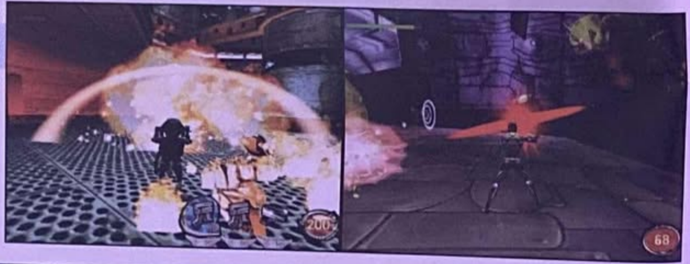
Action originale à la 3ᵉ personne

Kurt, avec lequel on commencera le jeu, se joue dans l'optique infiltration. Attention cependant, ce n'est pas du Metal Gear Solid 2... juste des phases de tir un peu plus subtiles, avec du snipe, une progression qui se fera parfois sans éveiller les soupçons des adversaires, des énigmes assez simples, etc. Max, nettement moins subtil, utilisera la paire supplémentaire de pattes, qu'il doit au Dr Hawkins, pour tenir... deux armes de plus, et ainsi canarder à tout rompre les vagues d'ennemis qui auront le malheur de croiser ses quatre lignes de mire. Le docteur, enfin, plongera le joueur dans les niveaux les plus intellos du jeu : avec sa capacité créative hors du commun, il devra, en effet, assembler certains objets de son inventaire, pour en créer de nouveaux et résoudre les différents puzzles qui lui barreront la route. Les dix niveaux du jeu font donc appel à des mécaniques très différentes, suivant le personnage qui devra les traverser. En outre, MDK 2 baigne toujours dans son ambiance décalée, enrobée d'une réalisation grandiloquente, de décors limite « art déco », de gags impromptus et d'un habillage entre le comic book U.S. des années 50 et les visions S.F. les plus récentes. Une production pour le moins atypique, voilà ce qui nous est déjà acquis...

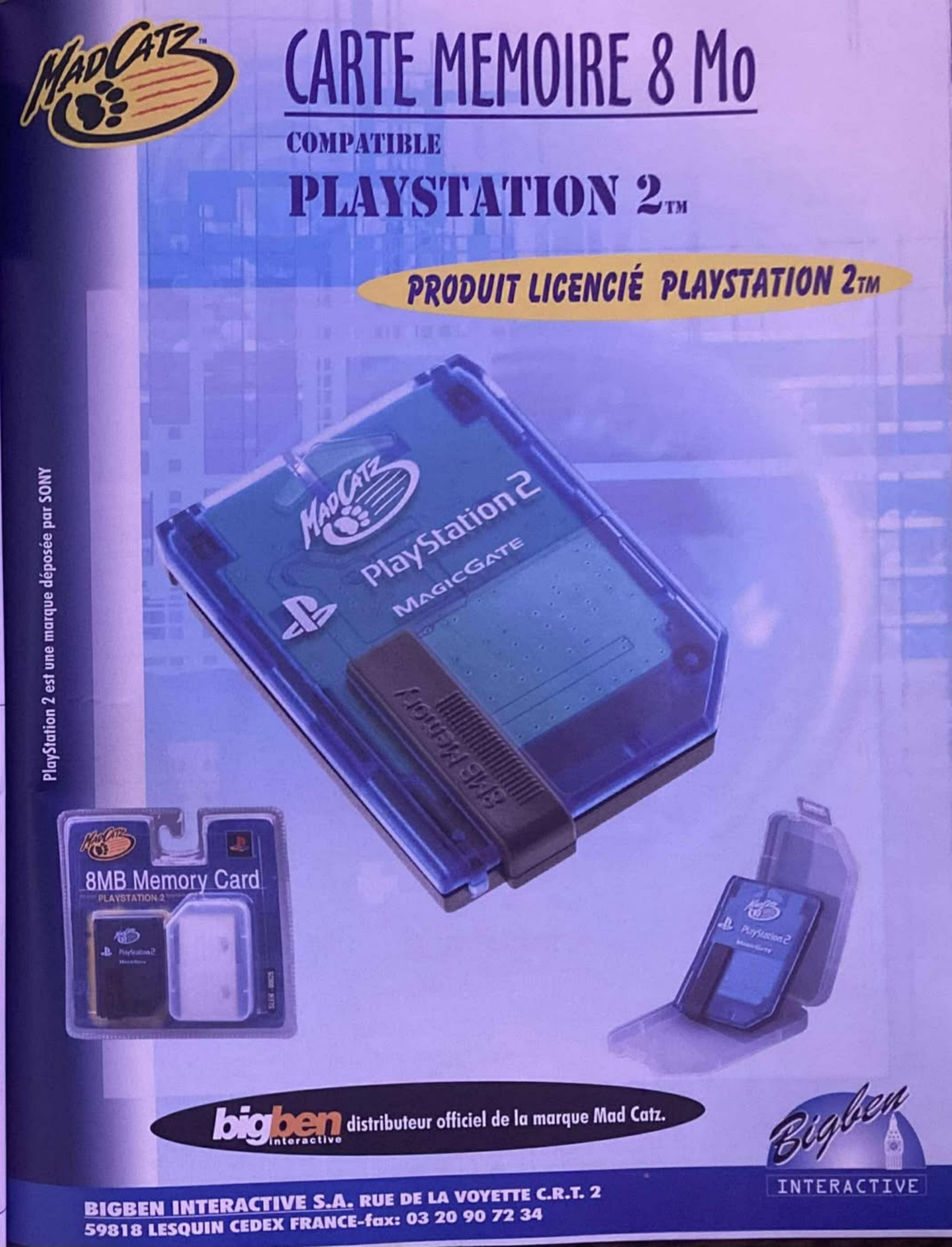
Une version PS2 léchée

Cette version, la dernière en date à voir le jour, a été renommée « Armageddon ». Elle offre, en effet, quelques retouches que l'équipe de Bioware tient à signaler aux possesseurs de PS2, qui ont éventuellement pu voir auparavant le jeu tourner sur PC ou Dreamcast : des contrôles adoucis, améliorés grâce à la manette Dual Shock 2, une difficulté réajustée, quelques améliorations de gameplay et des modifications subtiles dans l'architecture des niveaux ou le placement des ennemis. Rien qui ne saurait faire de ce MDK 2 : Armageddon un MDK 3, ni même un 2.5, mais des différences réelles tout de même. Techniquement, la PS2 supporte le moteur à merveille, offrant fluidité, distance d'affichage, textures et effets spéciaux à la hauteur de nos attentes. Un titre qui s'annonce très sympathique pour les amateurs d'action à la 3ᵉ personne.

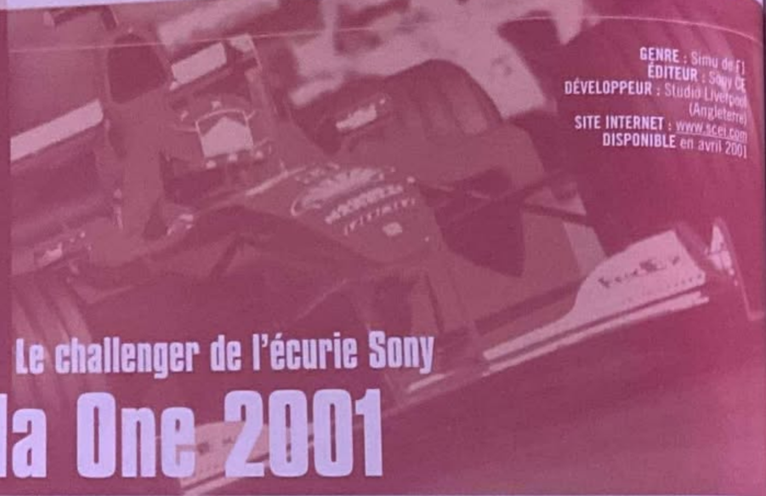
Les niveaux avec Max sont d'une brutalité jouissive.



Qu'il soit en train de courir, de planer avec son parachute tubulaire, ou de faire autre chose, Kurt pourra toujours tirer en même temps.



par Jean Santoni



Troisième titre de F1 à paraître sur PS2, ce nouveau Formula One sera-t-il aussi événementiel que l'édition 97 sur PSone ? Difficile aujourd'hui de révolutionner un genre dans lequel on pense avoir tout fait, tout vu. Un challenge épique pour le studio britannique de Sony.

GENRE : Simu de F1
ÉDITEUR : Sony CE
DÉVELOPPEUR : Studio Liverpool (Angleterre)
SITE INTERNET : www.scei.com
DISPONIBLE en avril 2001

Le challenger de l'écurie Sony

Formula One 2001

La modélisation des monoplaces laisse franchement à désirer. On est sur PS2 que diable !

Le système de ralenti est beaucoup plus spectaculaire que celui du titre d'Ubi Soft.

Le compte est bon ! Après F1 Championship Saison 2000 d'EA Sports, F1 Racing Championship d'Ubi Soft, c'est au tour de Sony de riposter et de nous donner sa vision 128 bits de la Formule 1. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet en décortiquant comme il se doit cette première version jouable de Formula One 2001, je voudrais revenir, pendant quelques lignes, sur le jeu d'Ubi testé dans le numéro du mois dernier. F1 Racing Championship ne révolutionne peut-être pas complètement le genre d'un point de vue strictement technique ; en revanche, en termes de gameplay, de réalisme et de sensation de pilotage, il faut reconnaître que les développeurs ont réussi un véritable tour de force et ont établi, d'une certaine manière, de nouveaux standards de qualité. En fait, Ubi Soft a tout simplement posé les bases de ce que devront être les jeux de F1 sur l'emochionne engine. Une sorte de « minimum syndical de luxe » en quelque sorte. Nous sommes plusieurs à apprécier ce type de simulation et à avoir suivi de très près l'évolution du marché depuis le premier Formula One sur PSone. De toute évidence, F1 Racing peut être considéré sans peine comme un titre de référence.

Des atouts marketing

Cela va-t-il pour autant compliquer la tâche de Sony C.E. et de Formula One 2001 sur le plan commercial ? Pas évident, en fait, car la série initiée par feue madame la Chouette et Bizarre Creations bénéficie d'une image très forte auprès du grand public et ce malgré la piètre qualité des éditions 98, 99 et 2000 ! Licence, « rulez » les mecs ! Rappelons pour votre culture personnelle qu'il s'est vendu en Europe et en l'espace de six petits mois seulement, plus d'un million d'exemplaires du premier Formula One. Sachez aussi qu'à ce jour, la série enregistre un score record de 5,5 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde ! Des données qu'on peut difficilement ignorer.

Les goûts et les couleurs.

Quoi qu'il en soit, pour le moment, les premiers tours de piste que nous avons effectués avec cette version non définitive, nous ont un peu laissés sur notre faim. Tout d'abord, visuellement, Formula One 2001 divise les membres de la rédaction. Le débat a même été plutôt agité à ce sujet-là, et ça gesticulait dans tous les sens, et ça braillait comme à la poissonnerie. Du coup, nous avons été obligés de brancher une deuxième PlayStation 2 et de faire tourner le titre d'Ubi Soft, afin de rafraîchir la mémoire de certains et de mieux mettre en évidence les disparités techniques. Quelle ambiance mes amis, quelle ambiance ! Après délibération du jury voici le verdict : les couleurs pètent beaucoup plus que dans F1 Racing Championship et les développeurs n'ont pas eu recours à un effet de flou pour atténuer l'effet d'aliasing ; résultat, la ligne d'horizon apparaît plus nettement. En d'autres termes, les graphismes sont incontestablement plus pimpants… tiens, c'est marrant, mais, tout à coup, j'ai comme l'impression de faire un comparatif de lessive. Le rendu graphique, en revanche, fait plus penser au titre d'EA Sport qu'à celui d'Ubi Soft. Gloups ! En fait, les textures affichent peu de détails et certains éléments du décor comme la végétation ont un aspect nettement moins « organique ». Globalement, disons que les circuits sont… hum, (attention je vais écrire le mot) moins photoréalistes. Ce constat vaut également pour les grosses structures (tribunes, bâtiments). Les jeux d'ombre et de lumière quant à eux, font très 32 bits (pas de réflexion du décor en temps réel sur la carrosserie, effet de filtrage des rayons du soleil à travers les arbres raté…). Personnellement, je trouve le rendu vraiment trop froid. Mais bon, pas de panique ; normalement, ce genre de choses se corrige facilement quand on est un tant soit peu motivé et doué en programmation. L'aspect graphique le plus décevant reste cependant la modélisation des monoplaces. En effet, ces dernières manquent anormalement de détails. Le nombre de polygones utilisés est nettement inférieur à ce que nous avons pu voir dans F1 Racing Championship ; ça donne des formes anguleuses à souhait. On regrettera également que les textures des monoplaces apparaissent comme par enchantement juste devant notre nez. Bof, bof. Sinon, à ce stade du développement, les programmeurs n'ont apparemment pas encore trouvé de solution pour remédier aux problèmes d'aliasing. Résultat, les textures scintillent méchamment et on a droit à de vilains effets d'escalier. Bonjour la conjonctivite ! Profitons-en pour faire un petit rappel technique : il faut, en effet, savoir qu'actuellement, les astuces-maison visant à masquer ces fameux parasites graphiques bouffent pas mal de ressources machine, ce qui peut entraîner une diminution du nombre d'images par seconde dans les portions de circuits les plus chargées en polygones. Le hic, c'est qu'on ne peut pas dire que le moteur de jeu soit d'une fluidité exemplaire. On assiste à de lourds ralentissements à l'entrée des premiers virages et lors des replays. Y a du boulot !

Pas convaincu

Concernant la conduite, pour le moment (il faut savoir rester prudent), Formula One 2001 est loin de rivaliser avec le jeu d'Ubi Soft, mais alors très loin, hein. Comme dans F1 Championship Saison 2000, on ne sent pas bien la voiture dans les virages. En outre, la force centrifuge et les transferts de masse sont mal restitués. Le pilotage nous a semblé également moins nerveux. D'autre part, l'impression de vitesse a tendance à stagner assez rapidement ; en gros, passés les 200 km/h, on ne fait plus trop la différence même en vue tuyère. Un point à améliorer impérativement. Les modèles d'adhérence, eux, ne sont pas inintéressants ; comme dans Formula One 97, si vous avez le malheur de poser une roue dans l'herbe en plein virage, la monoplace dessinera de jolies arabesques sur le bitume et le patinage des roues est pris en compte. Les voitures demeurent toutefois beaucoup trop légères. C'est mal réglé quoi. Petit avantage par rapport à F1 Racing, la gestion des collisions est carrément plus poussée. Là encore, on sent l'influence de l'édition 97 de Formula One. Percutez un concurrent à très grande vitesse par exemple, et la F1 valdinguera dans le décor en faisant des tonneaux et en éparpillant des morceaux de sa structure aux quatre coins du circuit. Marrant, sauf que là encore, la légèreté exagérée des voitures rend les accidents surréalistes ! Les développeurs devront également revoir en profondeur les routines d'Intelligence Artificielle : les pilotes adverses vous percutent allègrement et forcent carrément le passage quand la voiture se trouve en travers du tracé. Voilà, vous savez tout. Pour une version bêta finalisée à 80 %, mine de rien, il reste de nombreuses choses à corriger. L'équipe développement dispose-t-elle du savoir-faire nécessaire ? Sony CE misera-t-il uniquement sur la notoriété de la série et la licence 2001 ? Argh, mein Gott quel suspens intolérable !

L'un des gros points noirs de cette bêta version : les concurrents ne vous détectent pas !

Des accidents qui rappellent ceux de Formula One 97.

La vue tuyère est plutôt réussie, l'impression de vitesse en revanche, n'est pas du tout convaincante.

Ce qu'il faut savoir….

Tout d'abord, comme son nom l'indique, le titre de Sony est basé sur la saison 2001. Okay, je vous l'accorde, à première vue, ça peut paraître bête comme précision, mais ça nous évitera un flot de questions crétines au téléphone… Mmm, détendez-vous je plaisantais. Vous retrouverez donc le circuit d'Indianapolis, l'écurie Jaguar ainsi que tous les nouveaux « drivers » : Montoya, Raikkonen, Burti, Panis, etc. Côté mode de jeu, Formula One 2001 ne devrait pas bouleverser nos petites habitudes, cela dit, on n'est pas à l'abri d'un changement de dernière minute. La version bêta proposait, quant à elle, un mode Championnat et des Course simples. Nous n'avons pas eu accès aux modes Test Drive dont le contenu reste encore nébuleux, et le Spectator mode qui permettra de zieuter un grand prix les doigts de pied en éventail, en switchant à sa guise les angles de caméra.

par Jean Santoni

ESPN National Hockey Night

On veut du neuf, du vrai !

Après EA Sports, c'est au tour de Konami (Silent Hill, Meal Gear Solid...) de tenter sa chance sur la glace. On le sait depuis longtemps, la glace, c'est casse-gueule.

Ok ? Ok !

Bon, on va pas vous faire le coup des modes de jeu. Vous retrouverez les trucs habituels : Exhibition, Tournoi, Trade de joueurs et tout le tralalala. Bon, ben, finalement, je vous ai quand même parlé du contenu du jeu, flûte. Sinon, si vous souhaitez parfaire votre culture hockey, allez donc jeter un œil ou deux sur le site officiel de la NHL (www.nhl.com), les billes en anglais pourront toujours essayer France.sports.com. Ainsi, vous apprendrez plein de choses intéressantes comme, par exemple, qu'une grande partie des joueurs de hockey américains et canadiens n'ont plus de chicos à force de se taper sur la gueule.

Comme dirait mon pote Spinguoin quand tout part en vrille : « Madre de dios ! Aïe aïe aïe ! Carioca ! Quelle misère ! » Je sais que j'ai tendance à rabâcher souvent la même chose comme un vieux pépé incontinent, mais c'est tellement vrai : les simulations de sport se suivent et se ressemblent. Ça en devient agaçant, limite déprimant. Pour le moment, à une ou deux exceptions près, les équipes de développement se sont contentées de porter leurs efforts sur l'aspect visuel de leurs titres. Franchement, combien de temps va-t-il falloir attendre avant d'avoir droit à de vraies innovations, des innovations « à la ISS Pro Evolution », nom de Zeus ! Pourquoi, Konami ne confie tout simplement pas ses jeux de sport à KCET plutôt qu'à leur antenne américaine ou à KCEO ? Hein ? Hein ? L'éditeur japonais parviendrait peut-être à bouleverser l'ordre établi ?

Hum, hum...

À l'instar de ESPN NBA 2 Night (cf. Casting dans ce numéro), cette version bêta d'ESPN National Hockey Night ne nous a guère convaincus. Pour commencer, le titre de KCEO est loin d'être aussi impressionnant visuellement que NHL 2001 d'EA Sport. Si les hockeyeurs bénéficient d'une modélisation acceptable (évidemment, on en profite surtout sur les petites scènes d'ouverture), le niveau de détail demeure globalement très inférieur, le rendu de la peau est moins organique, et on ne peut pas dire que le stade procure le même sentiment d'immersion (les spectateurs représentés sommairement sont un poil trop espacés et les reflets sur la glace font de la peine). En ce qui concerne les mouvements, là encore, comment ne pas rester de marbre. Les joueurs bougent vraiment comme des gorilles. Espérons pour KCEO que tous les patterns d'animation n'ont pas encore été intégrés, parce que, là, ça fait vraiment « lège » pour un jeu 128 bits. Non, décidément, les développeurs ne peuvent pas laisser les choses en l'état. Il faut absolument qu'ils se mettent au travail au moins pour nous en foutre plein la vue... Car c'est clair, en termes de gameplay, cette nouvelle simulation de hockey sur glace n'apporte rien de foncièrement nouveau au genre. Les sensations à ce stade du développement sont même assez décevantes. Ça glisse, c'est fluide, mais les déplacements ne sont pas encore assez incisifs. Comme l'écrivait si bien mon professeur principal en bas de mon bulletin trimestriel : bon courage !

GENRE : Simulation de hockey
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCEO (Japon)
SITE INTERNET : www.konami.com
DISPONIBLE en avril 2001

Pour l'instant, les hockeyeurs ont des postures de singes. Ça bouge assez mal pour un jeu 128 bits.

Une réalisation graphique tout juste correcte.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT* 2990 FRS

*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
ARMORED CORE	429 F
ARMY MEN AIR ATTACK 2	429 F
ARMY MEN SARGES HEROS 2	429 F
BILLARD POOL MASTER	349 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F
DONALD	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F
ESPN NBA2 NIGHT	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ETERNAL RING	429 F
EVERGRACE	399 F
EVIL TWIN	449 F
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
GRADUIS 3&4	429 F
GUNGRIFFON BLAZE	429 F
H 30 SURFING	399 F
ISS	429 F
JET ION	N.C.
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KESSEN	429 F
KO KING 2001	429 F
MOTO GP	399 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NHL 2001	449 F
ONI	429 F
ORPHEN	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SIDEWINDER	N.C.
SILENT SCOPE 2	429 F
SILPHEED	429 F
SMUGGLERS RUN	399 F
SKY SURFERS	N.C.
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	N.C.
STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
STUNT GP	429 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TOP GEAR DAREDEVIL	399 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOP GUN	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
TYPE S	N.C.
UNREAL TOURNAMENT	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
X SQUAD	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	449 F

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F
101 DALMATIENS	189 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F
BABE 2	189 F
BONE COLLECTOR	169 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	169 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F
COFFRET ALIEN 1 à 4	549 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	499 F
COFFRET HAVANE + L'ARNAQUE	299 F
COFFRET MUPPETS	299 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F
DARKMAN	189 F
DOBERMAN	189 F
EN PLEINE TEMPÊTE	179 F
FACES	189 F
FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F
FANTOME DE L'OPERA	79 F
FIGHT CLUB	249 F
GLADIATOR (DVD + BONUS)	249 F
HERCULES DISNEY	189 F
INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F
JAMEL EN SCENE	169 F
JEANNE D'ARC	169 F
JURASSIC PARK 1	179 F
JURASSIC PARC 2	179 F
JURASSIC PARCK GOLD	649 F
LA FIN DES TEMPS	189 F
LA LIGNE VERTE	189 F
LA MOMIE	189 F
LA PLAGE	189 F
LE DOULOS	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
LE PATRIOTE	169 F
LES AVENTURES DE MERLIN	199 F
LES MISERABLES (depardieu)	199 F
MULAN	189 F
PEUR BLEUE	169 F
PINOCCHIO	189 F
POLTERGEIST	179 F
REINCARNATIONS 1+2	249 F
ROMEO DOIT MOURIR	169 F
TARZAN DISNEY	189 F
THUNDERBOLT	169 F
TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ULTIMATE FIGHTER	129 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
UNIVERSAL SOLDIER	189 F
SCREAM 3	189 F
SHADOWS	189 F
SIXIEME SENS	189 F
MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
OPENING NIGHT	189 F
X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S

REGION PARISIENNE
PARL 01 30 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S

NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY

Nom / Prénom / N° Client(si déjà client) / Age ... Ans / Téléphone / Adresse / Code Postal / Ville / Signature

Frais de port (jeux 25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) sauf DOM TOM et CEE

TOTAL A PAYER

Mode de paiement : Chèque postal / Chèque banquaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash

CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

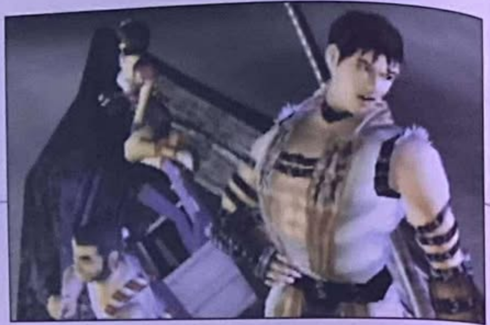
PS2 02/01

par Dave Martinyuk

7 Blades. Derrière ce titre qui fleure bon les vieux films de samouraïs, se cache une production riche en cris, en fureur et en sensations. Du plaisir à l'état brut pour peu que l'on soit capable de laisser, au moins pour un temps, son cerveau aux vestiaires…

7 Blades

Entre film kitsch et jeu ultra-violent



GENRE : Beat them all
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCEJ (Japon)
SITE INTERNET : www.konami.co.jp.fr (en japonais)
DISPONIBLE au Japon juin 2001 aux États-Unis

Le super-pouvoir, terrible, est sur le point de se déclencher.

De nombreuses cinématiques temps réel agrémentent le jeu. Quelques secondes de repos entre des séquences d'action acharnée.

Dans 7 Blades, vous incarnez soit Gokurakumaru, un expert en sabre, soit Oyuri, une jeune femme détenant une arme à feu. Leur façon de se battre change, bien évidemment, du tout au tout, et tandis que l'un privilégie le contact direct et les affrontements au corps à corps, l'autre cherche plutôt à éviter ses adversaires et à se placer à distance afin de toujours les avoir dans sa ligne de mire. Deux styles diamétralement opposés. Goku machinchose est constamment accompagné d'un personnage curieux, qui apparemment ne sert à rien, si ce n'est à porter les différentes armes (vous en trouverez au total sept, d'où le titre du jeu : 7 Blades). Oyuri, de son côté, passe son temps à courir et à chercher les meilleurs emplacements possibles (elle peut grimper sur certaines structures) pour faire feu sur ses ennemis. Le scénario de chacun des personnages se révèle assez différent (même si, évidemment, ils se recoupent) et on se surprend à penser que ce jeu vaut vraiment la peine d'être terminé deux fois. Mais nous n'en sommes pas encore là…

Où l'on fauche comme les blés…

Nous sommes au XVIIe siècle et le shogun vous envoie sur une île pour l'annexer en combattant un clan de guerriers et de ninjas qui, manifestement, ne se laissent pas faire. Ce pseudo scénario sert ici de base à l'un des plus formidables beat them all qu'il m'ait été donné de voir, en tout cas sur le plan du « grand n'importe quoi » et de l'inévitable jubilation qui en découle. Car les ennemis apparaissent ici par dizaines, et c'est avec de grands moulinets de votre épée que vous les fauchez et vous en débarrassez comme des quilles. D'un seul coup, vous pouvez réellement mettre entre cinq et dix adversaires au tapis, ce qui ne cesse d'être amusant pour peu que l'on apprécie la démesure. Il est nécessaire, en général, d'aller d'un point A à un point B. Il ne faut donc pas rester indéfiniment au même endroit, sous peine de voir défiler une véritable armée, les ennemis semblant réapparaître comme par magie. À intervalles réguliers, vous aurez la possibilité de lancer une super-attaque, différente selon l'arme que vous portez. Impressionnantes et très efficaces lorsqu'elles sont bien placées, les super-attaques comptent pour beaucoup dans l'ambiance du jeu. Le côté film est également bien rendu (voir encart), notamment grâce à de nombreuses cinématiques temps réel et à un scénario qui, même s'il reste simple, fait dans l'histoire facile à suivre et vraiment prenante. Un titre qui n'a rien de vraiment extraordinaire, dans le fond, mais avec lequel on peut passer quelques folles heures… C'est toujours ça de gagné.

Il faut se frayer un chemin coûte que coûte.

Argh ! Les ninjas fourbes attaquent dans le dos.

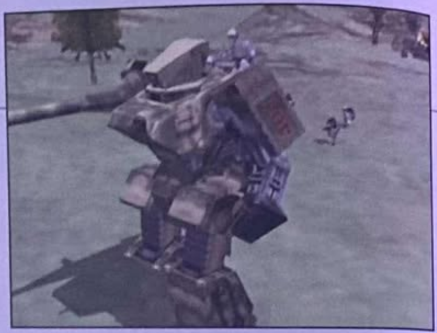
Legend of Zipang

Réalisé en 1992 par Kaisho Hayashi, *Jipang* (*The Legend of Zipang*, en Occident) est un film de samouraïs qui fait dans la démesure et l'improbable, avec des scènes mythiques où le héros, Jigoku, combat des dizaines et des dizaines d'adversaires en même temps. Voilà qui n'est pas sans rappeler le jeu 7 Blades lui-même, et pour cause, puisque ce titre est directement inspiré du film ! Kaisho Hayashi a d'ailleurs participé à l'élaboration de ce dernier et on lui doit certainement l'ambiance très particulière de ce beat them all pas tout à fait comme les autres. Le film était assez kitsch, jouant dans la démesure avec peu de moyens (d'où un aspect très drôle pas forcément voulu). Ce problème n'existe pas dans le jeu, évidemment…

par Dave Martinyuk

Ring of Red

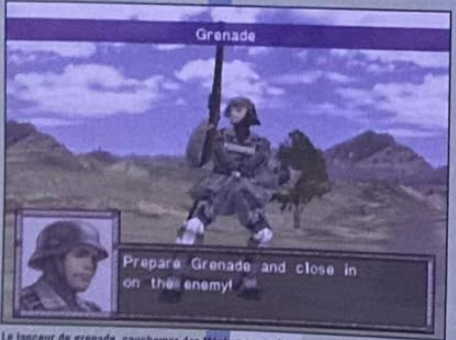
GENRE : Stratégie/action
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCE Studios (Japon)
SITE INTERNET : www.kcestudios.com/red/index.html (en japonais)
DISPONIBLE en avril 2001



Action, stratégie et gros robots

Bien que n'ayant a priori rien d'extraordinaire, ce Ring of Red a le mérite d'être intéressant et diablement prenant. Original par bien des aspects, il devrait ravir les fans de stratégie malheureusement peu gâtés. Et tant mieux, s'ils aiment les gros robots.

Les soldats se mettent en position avant de lancer leur attaque.



Le lanceur de grenade, cauchemar des Méchas ennemis.

Ring of Red a pour cadre une espèce d'univers parallèle au nôtre et plonge ses racines dans un passé improbable où, après l'explosion des bombes atomiques sur le Japon, le pays a poursuivi la guerre et s'est finalement retrouvé divisé en deux. Le Nord se bat contre le Sud, et le pays est en quelque sorte annexé par d'autres puissances (URSS, Chine, Corée…). La trame politico-historique se révèle intéressante, quoique totalement surréaliste, et les vidéos de présentation permettent de mieux « entrer » dans le jeu. On y découvre, en effet, des films d'archives en noir et blanc et, à côté des soldats dans les tranchées et des véhicules militaires de toutes sortes, on déniche, stupéfait, des robots géants qui semblent réellement faire partie du décor. C'est étonnant et vraiment bien réalisé. Ce petit détail précisé, il est temps de plonger dans le cœur du jeu lui-même pour en apprendre davantage. Dont acte.

Trop de blabla ?

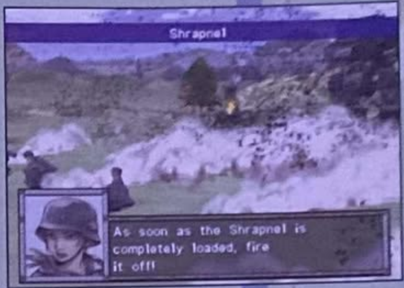
Ring of Red est un jeu dans lequel les personnages parlent beaucoup. Les écrans « inter-combats », au cours desquels vous découvrez les protagonistes et assistez au déroulement du scénario, proposent des vignettes à la Front Mission 3 (sur PSone, de Square), avec le portrait des protagonistes de l'histoire. C'est donc en 2D qu'on lit, pendant plusieurs minutes, des dialogues que certains estimeront interminables. En fait, l'histoire se révèle assez riche et mérite que l'on s'y intéresse vraiment. De nombreux menus vont également vous permettre de voir les caractéristiques de vos unités (robots et soldats sur le terrain, nous allons y revenir), de revoir votre briefing ou encore de décider de la formation que vous allez adopter sur le terrain. Les écrans tactiques déconcertent un peu, dans un premier temps, par la profusion d'informations qu'ils distillent, mais cela reste finalement accessible et assez simple, pour peu que l'on ait l'habitude de ce genre de jeu. Vous ferez donc rapidement la connaissance de Masami, Ryoko, Kinasa et John qui constitueront rapidement votre équipe. Vous vous apercevrez avec bonheur que ce sont tous des pilotes émérites, chacun possédant des qualités propres. Le plus important, et surtout ce qu'il faut d'abord savoir gérer, ce sont les distances…

Sens tactique et goût de l'action

Sur le terrain, Ring of Red fait dans le wargame classique, avec un quadrillage pour bien définir les déplacements, et des unités immédiatement reconnaissables par leur couleur. Les Méchas mis en scène ici (des robots énormes, rappelons-le) sont les seules unités offensives du jeu. Il y en a fort heureusement de plusieurs sortes et ils se distinguent surtout par leur look et leur puissance de feu : du robot humanoïde, avec deux bras et deux jambes, au Mécha à quatre pattes en passant par le Walker, sur deux pattes et surmonté d'une mitrailleuse principale. En règle générale, plus un Mécha est lourdement armé, plus il est lent. Et plus il est lent, plus sa puissance de feu est grande, mais, en contrepartie, il esquive plus difficilement les attaques. Ainsi, le Walker, un « frêle » robot, possède, pour contrebalancer sa faible puissance de feu, une capacité spéciale très utile pour éviter les tirs ennemis. La distance à partir de laquelle vous engagez un combat contre un ennemi est également importante. Certains Méchas sont plus efficaces à longue distance, d'autres au corps à corps… Cela influe sur la précision de leur tir, et ce n'est pas un élément à prendre à la légère. Chaque tour de jeu est minuté, et il faut essayer d'être le plus précis et le plus rapide possible pour remporter une victoire. Autre élément de toute première importance : les soldats. Trois troupes peuvent accompagner chacun de vos Méchas. Ces dernières possèdent des caractéristiques propres résumées en général en un mot : shrapnel (blesse les soldats ennemis), moral (supporte les troupes), grenade (abîme le Mécha adverse), coopération (tous vos soldats tirent en même temps pour faire plus de dégâts), etc. Il est très amusant de voir votre robot entouré de toute une ribambelle de petits soldats courant en tous sens. Cela apporte une nouvelle dimension à ce genre de jeu, habituellement un peu austère car pas assez vivant, faute d'un véritable aspect humain pendant les combats. Voilà qui est corrigé ici.

Intéressant…

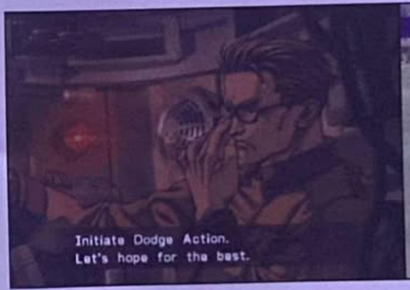
Ring of Red n'est pas ce qu'on peut appeler un hit en puissance, mais il se révèle d'une qualité suffisante pour mériter qu'on y fasse attention. Remarquez qu'il faut vraiment être fan de stratégie et de robots pour plonger corps et âme dans l'ambiance de ce jeu. Il est vrai que l'action est un peu lente, un peu répétitive, et que les dialogues entre les combats peuvent fatiguer. Il n'empêche, ce titre exploite un domaine ludique que l'on voit peu souvent, surtout dans nos contrées, et il est à espérer que Ring of Red vienne rapidement égayer nos soirées. Il débarque en mars aux États-Unis, il n'y a donc pas de raison pour que l'Europe, ensuite, n'en profite pas, elle aussi. Il faudra seulement veiller à la qualité de la traduction, car même s'il ne s'agit pas d'un jeu de rôle, il y a tout de même pas mal de boulot à abattre dans ce domaine… M. Konami, vous savez ce qu'il vous reste à faire.



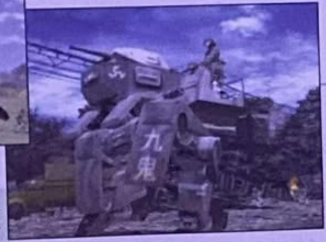
« Shrapnel » ou comment faire le ménage dans les rangs ennemis.

L'incrustation des robots dans les vidéos d'époque est vraiment très réussie.

Un bon jeu Konami, prenant et intéressant, mais loin d'être parfait



Il fait tout à coup plus chaud dans votre Mécha, alors qu'il essuie un tir adverse.



Ce robot est le plus véloce de tous, mais son armement est assez léger.

par Jean Santoni

Britney Spears aurait sans doute aimé ce jeu de Midway 100 % ricain dédié au basket-ball. Un sport dont elle est fan… Dommage qu'elle ne mesure qu'un mètre vingt…

NBA Hoopz

Midway vit dans une autre époque

Hoopz ! I did it again ! Voilà, ça y est, mon rédacteur en chef voulant que je fasse une référence à cette diva de la pop qu'est Britney Spears, moi, j'obéis, chuis pas un mec contrariant, je ne cherche pas les conflits, moi. N'empêche que le refrain crétin de la chanson débile de cette blondasse oxygénée colle incroyablement à la situation. Ben ouais, depuis le début des années 90, Midway ne cesse de recycler l'un de ses plus gros succès, on veut bien sûr parler du fameux NBA Jam. Sur PSone, l'année dernière, on avait eu droit à NBA Showtime, avec des basketteurs tout en polygones et non plus en 2D. Cette fois, l'éditeur ricain pousse le concept encore plus loin : désormais, il ne s'agit plus de Two on Two, mais de Three on Three. Encore deux petites années et ils auront compris que, le basket, ça se joue à cinq. On progresse, on progresse. Dans ces grandes lignes, le gameplay de NBA Hoopz est en tous points comparable à celui des autres productions de Midway, on fonce, on dunke, on fonce, on dunke et les commandes se limitent au strict minimum. Petite nouveauté - il faut bien justifier le titre - vous pourrez, cette fois, effectuer des alley-oop de la muerte grâce à la touche de « Hoopz ». La réalisation, quant à elle, n'est qu'une légère optimisation du moteur de jeu de la version PSone de NBA Showtime : on lisse les textures, on reprend les mêmes anim' pourries, la même modélisation pour les joueurs (les stars de la NBA sont gaulées comme Amélie Moresmo !) et « hoopz », le tour est joué. Allez, inutile d'être impatient, laissez donc le public américain apprécier ce titre sans envergure, il y a suffisamment de pigeons comme ça sur cette planète !

Un gameplay hyper-bourrin et dépassé. Dire que les Ricains aiment ça !

GENRE : Arcade
ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Eurocom (G.-B.)
SITE INTERNET : www.midway.com
DISPONIBLE en avril 2001

Une réalisation en dessous des standards de la PS2.

Alors que GT3, The Getaway et WRC arrivent, Virgin tente sa chance sur ce créneau encombré qu'est la simulation auto.

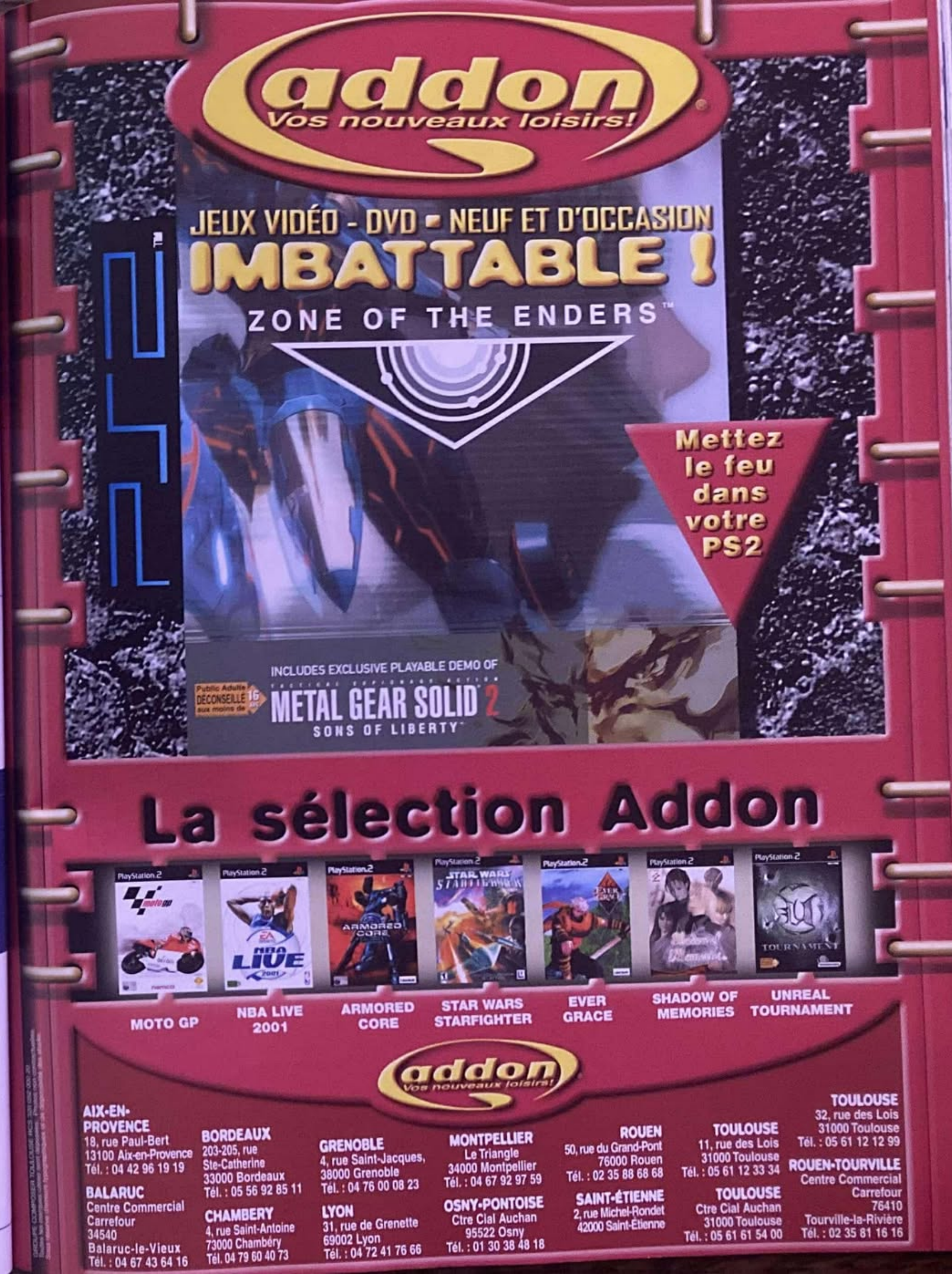
Lotus Extreme Challenge

Prometteur sur le papier

Des décors bien pauvres, ma foi…

Chez les éditeurs, les bagnoles ont toujours autant la cote. On a beau être submergé par ce type de productions, rien à faire, ils n'en démordent pas. C'est donc au tour de Virgin Interactive d'y aller de sa petite simulation de course automobile, avec Lotus Extreme Challenge. Petite, petite, c'est vite dit, il faut savoir que c'est le premier jeu au monde à avoir été développé en totale collaboration avec un grand constructeur (quoiqu'on se souvienne du Porsche Challenge sur PSone). Deuxième info pas piquée des hannetons, on trouve aux manettes Kuju. Le nom de ce studio de développement ne vous dit peut-être pas grand-chose, pourtant, cette équipe est à l'origine de nombreux simulateurs de vol ! Finalement, une voiture, c'est un peu comme un avion, vous enlevez juste les ailes et hop ! le tour est joué. L'éditeur nous annonce donc un jeu de caisses au réalisme ultra-poussé. On pourra piloter tous les modèles de Lotus existants y compris la fameuse Lotus 7 de 1959 ou encore la toute nouvelle 340 R. À l'inverse de Gran Turismo 3, les voitures subiront des dégâts en cas de collision. Techniquement, on nous promet monts et merveilles, à savoir des effets spéciaux kituent, une gestion dynamique des lumières hyper-réaliste ainsi qu'une vitesse d'animation en 60 images par seconde. Concernant le contenu, on note la présence de modes de jeu plutôt originaux pour une fois : vous devrez, par exemple, effectuer des cascades pour des longs métrages et des spots publicitaires ou encore transporter le plus rapidement possible des malades à l'hôpital, en vous faufilant dans les bouchons ! Finalement, si le moteur 3D et les sensations tiennent la route, ça peut donner quelque chose de réellement intéressant ! To be continued donc…

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Kuju (G.-B.)
SITE INTERNET : www.kuju.com
DISPONIBLE en juin 2001



par Dave Martinyuk

Les voitures attirent souvent parce qu'elles sont belles et/ou rapides. Et puis il y a ces monstres qui se jouent de la neige, du gravier ou de la boue. De la puissance à l'état brut sur quatre roues...

4x4 Evolution

Là où la route se termine, le jeu commence...

GENRE : Course de 4x4
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Terminal Reality (États-Unis)
SITE INTERNET : 4x4evo.godgames.com (en anglais)
DISPONIBLE en mars 2001

Les effets de lumière et la poussière sont particulièrement bien gérés.

Un petit effet de lens flare, tranquille...

Les grosses tutures se tirent la bourre.

Les replays permettent de revoir l'action sous différents angles.

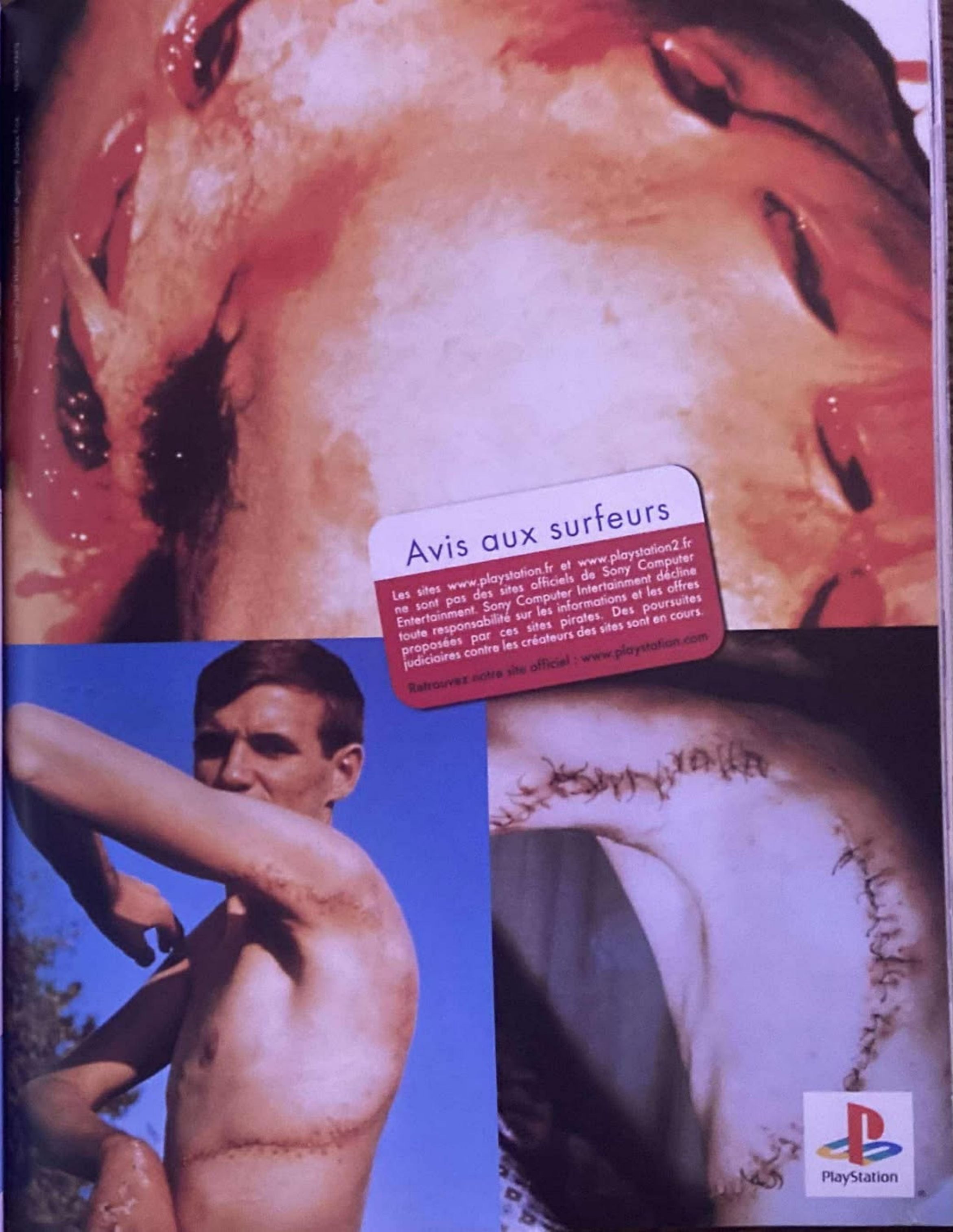
4x4 Evolution a de quoi tenir puisque Terminal Reality, le développeur du jeu, est déjà responsable de Monster Truck Madness 1 et 2. On retrouve ici son amour des énormes engins motorisés (il y en a 70 !) et des circuits qui n'en sont pas toujours (voir encart). Ce titre reprend toutes les bases du bon jeu de course arcade. En participant aux épreuves qui vous sont proposées, vous gagnez de l'argent et pouvez customiser votre véhicule. Les courses vont d'un point A à un point B, à vous ensuite de trouver le chemin le plus pratique. Il n'y a pas ici de circuits imposés et il se dégage ainsi une impression de liberté agréable quoique limitée. Votre course terminée, vous aurez la possibilité toujours bien sympathique de l'admirer de nouveau dans son intégralité grâce à un replay qui, de surcroît, vous autorise à choisir de multiples angles de vue.

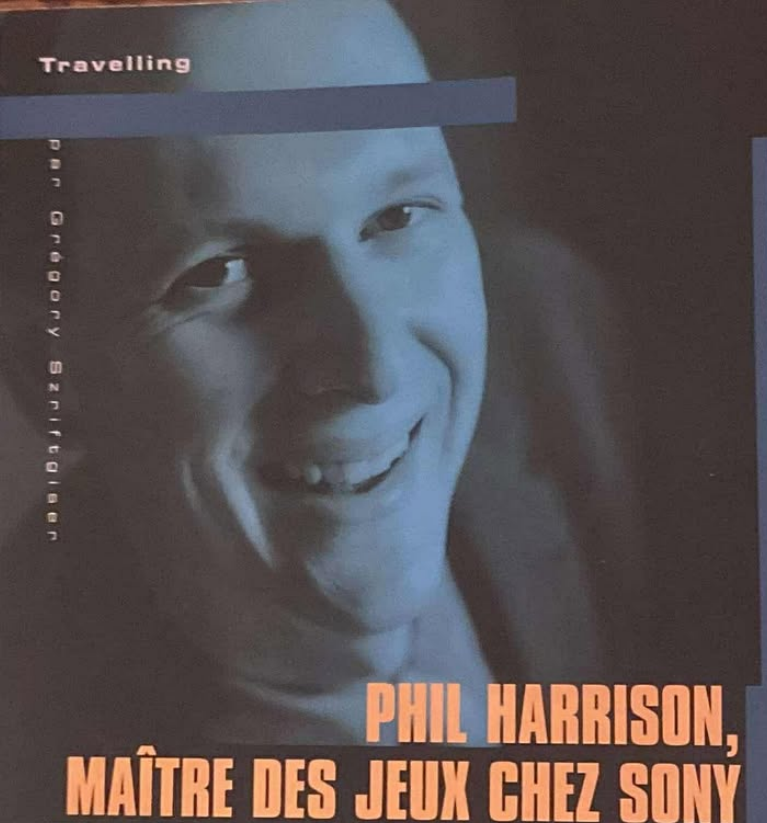
Jours de tonnerre

Pas particulièrement fin dans son concept, 4x4 Evolution ne l'est pas non plus dans son style de conduite. Ces grosses machines aux pneus larges et au moteur bruyant ne font pas dans la dentelle lorsqu'il s'agit de dépasser un concurrent et de prendre la tête de la course. On n'en attendait évidemment pas moins. Cherchant quelque peu à se rapprocher de la réalité, ce titre s'attache à certains détails somme toute plaisants : gestion des conditions météo, du moment de la journée où se déroule la compétition (histoire de profiter d'un soleil éclatant ou d'un beau bleu nuit), prise en compte des ombres, de la dispersion de la poussière ou des débris, reflets sur les carrosseries... L'Intelligence Artificielle des adversaires a également son importance même si, a priori, le jeu à deux est d'ores et déjà prévu. Les décors dans lesquels vous évoluerez comprennent de nombreux « impondérables » qui pimentent la course (de la barrière que vous explosez en la traversant à la locomotive qui roule sur ses rails sans faire le moins du monde attention à vous). À vous d'en tenir compte. Le terrain sera, bien évidemment, très accidenté et le système de suspension a été étudié pour vous donner le maximum de sensations. Pourvu que toutes ces bonnes intentions se transforment en agréables réalités ludiques ; 4x4 Evolution pourrait ainsi être un « petit » jeu d'arcade extrêmement sympathique. À suivre...

Vue d'ensemble des circuits

Arctic Wasteland : neige et glace, pour un maximum de frissons.
Bayou Flats : ou comment s'amuser dans la boue d'un bled perdu.
Construction Junction : petits jeux entre amis sur une route en construction.
Crazy 2000 : de longues courbes sur un terrain plat et herbeux du Michigan.
Farm Road 109 : décor bucolique, avec pont suspendu et locomotive.
Final Destination : cimetière d'avions, avec des carcasses énormes.
Black Gold : collines escarpées et poussiéreuses dans un gisement de pétrole.
Arizona : décor aussi aride et désertique que son nom le laisse deviner.
Truck Stop 101 : décor de montagne où vous croiserez d'énormes camions.
Laguna Del Ray : bord de mer et collines sablonneuses.
Motocross : circuit de motocross où vos suspensions vont en baver.
Restricted Area : endroit « top secret » au cœur du Nevada.
Salvage Wasteland : casse du New-Jersey où pourrait bien finir votre 4x4.
Silverton Pass : forêt de pins, traversée par une jolie rivière.
Treasure Bay : cette île tropicale devient un terrain de « jeu » improvisé.

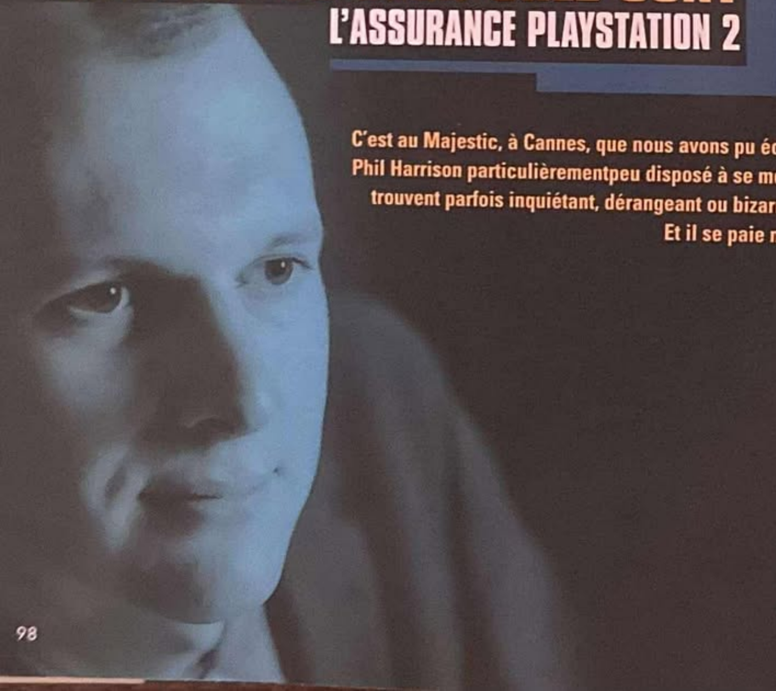




par Grégory Szriftgiser

PHIL HARRISON, MAÎTRE DES JEUX CHEZ SONY

L'ASSURANCE PLAYSTATION 2



C'est au Majestic, à Cannes, que nous avons pu échanger quelques mots avec un Phil Harrison particulièrementpeu disposé à se montrer gêné par ce que d'autres trouvent parfois inquiétant, dérangeant ou bizarre vis-à-vis de la PlayStation 2. Et il se paie même le luxe d'être narquois…

Play2Mag : Maintenant que la PS2 est sortie partout dans le monde, quel est votre premier bilan ? C'est le succès que vous attendiez ?

Phil Harrison : Oh, oui ! C'est fantastique ; nous avons vendu à peu près 5 fois plus de machines PlayStation 2 que de PlayStation 1 sur la même période. Le lancement a eu lieu sur plus de pays le premier jour qu'en 95 pour la PlayStation… je crois que ça nous a pris 6 ou 7 mois pour atteindre le million de machines en Europe avec la PlayStation 1, et nous l'avons fait en 3 semaines et demie avec la PS2… donc en tous points, ça a été fantastique.

Peu de titres majeurs ont accompagné la sortie de la machine…

On peut toujours avoir plus de jeux, de meilleurs jeux. Cependant, le consommateur qui a acheté une PS2 sait que les grands jeux seront bientôt là et il commence à entrevoir le futur du jeu avec Gran Turismo 3, Formula One, Metal Gear Solid 2, Onimusha, des nouveaux jeux de Namco et Square que l'on commence à découvrir et qui promettent beaucoup, donc clairement, il y a beaucoup à venir !

La première PlayStation a rencontré un succès sans précédent dans le jeu vidéo. Il est évident qu'elle l'a même profondément modifié. Pensez-vous qu'il soit possible de pousser vraiment plus loin, avec la PlayStation 2 ?

Absolument. La PlayStation 1, ou PSone, a changé le marché du jeux vidéo pour en faire celui du loisir électronique. Nous avons ouvert le marché à des millions de nouveaux joueurs qui n'avaient jamais considéré les jeux vidéo comme intéressants auparavant. Nous avons désormais 80 millions de PlayStation 1 vendues dans le monde, ce qui veut probablement dire que près d'un demi-milliard de personnes y ont joué, ce qui est fantastique.

Les atouts de la PlayStation 2 ?

D'abord, avec la PlayStation 2, nous avons une marque très forte sur laquelle nous allons continuer à construire. Mais aussi, avec ses nouvelles fonctions, la connectivité, la lecture de DVD, avec des graphismes et une technologie de plus en plus proches de la réalité, nous avançons vers la « qualité TV ». Et plus on s'approche de cette limite, plus l'audience s'élargit car il est plus facile de comprendre ce qui se passe à l'écran. Je vais vous donner un exemple : ma grand-mère. Maintenant, elle comprend… Elle ne peut pas jouer, mais elle comprend. Par exemple avec GT3, elle peut voir que les voitures à l'écran sont celles qu'elle voit dans la rue… c'est un sacré bond en avant pour une femme de 84 ans !

Qu'avez-vous à répondre aux critiques concernant les difficultés de programmation de la PS2 émanant des développeurs ?

Je lutte pour comprendre cette critique. Si ça avait été le cas, nous n'aurions pas eu 25 jeux au lancement, 50 sur le marché à l'approche de Noël aux États-Unis, presque 100 au Japon, plus de 250 licenciés créant des jeux, plus de 400 titres identifiés, en développement en ce moment même… Où est la difficulté de développer pour cette machine ? C'est une machine plus compliquée que la PlayStation 1. Je le reconnais bien évidemment. Mais le pouvoir de la communauté des développeurs a bougé lui aussi et, au vu de la qualité et du nombre croissant de jeux qui sortent, ils comprennent cette technologie très bien et très vite. Ce n'est donc pas un problème ! Il y a eu quelques développeurs de grand talent (ndlr : Oddworld) faisant à la presse ce genre de commentaires, il s'agissait d'un créateur, qui ne pouvait pas comprendre cette technologie. C'est leur choix technique et commercial.

Beaucoup de possesseurs PS2 utilisent leur machine comme lecteur DVD vidéo…

C'est une possibilité attrayante de pouvoir regarder des films DVD sur la machine, mais je ne pense pas que cela affecte le désir qu'ont les gens de jouer. On peut aujourd'hui acheter un lecteur DVD en Europe pour pas très cher, probablement 1500/2000 francs. Donc les personnes qui ont acheté une PS2 auraient tout aussi bien pu acheter un lecteur tout simple ! Je pense que c'est une possibilité intéressante, mais le ratio actuel entre machine et jeux est de 2,5 jeux pour une console, maintenant, et nous ne sommes là que depuis trois mois.

Le prix de la PS2 reste élevé…

Le prix, malheureusement, est en grande partie hors de notre contrôle. Il y a eu de gros changements monétaires, mais je ne vais pas vous ennuyer avec des principes économiques… Il est ainsi en grande partie dû aux passages entre la livre, l'euro, le franc, etc. Je suis d'accord que le prix est un peu plus élevé que celui de la PlayStation 1 à son lancement, mais comme nous en avons discuté, en échange, on a un système plus avancé, le futur avec le broadband (ndlr : connexion haut débit au Net), un lecteur de DVD, donc vous en avez pour votre argent aussi. Nous pensons sincèrement offrir un objet de valeur en échange du prix. Et en plus, malgré le coût, on ne parvient pas à garder du stock ! De toute évidence, le consommateur suit.

Trop peu de machines, il est difficile d'en avoir une ?

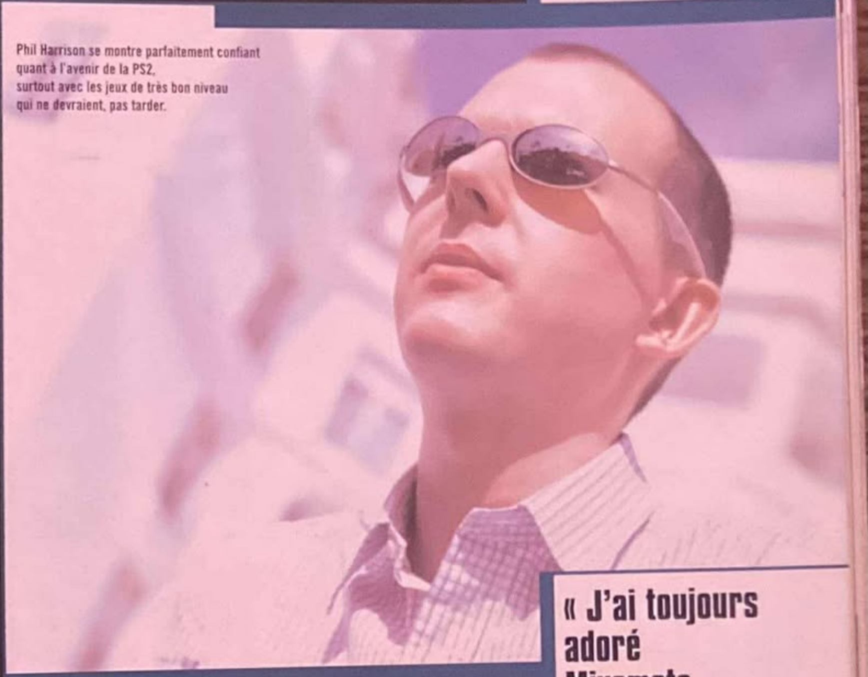
À l'évidence, je suis attristé pour le consommateur qui veut réellement sa PS2, et qui n'y parvient pas car elles sont toujours en rupture de stock… mais avec de la patience, il pourra en avoir une. Nous livrons toutes les semaines, et la réservation et les pré-commandes vont aider pour cela. Mais il est possible d'en trouver une, en se baladant un peu plus, en se renseignant, en élargissant sa recherche… Du point de vue de Sony, c'est une excellente situation ! Il faut que je sois honnête : je partage cette tristesse avec le consommateur, mais vendre plus que nous ne pouvons livrer, je ne peux pas vraiment m'en plaindre… et nous en faisons autant que possible. La situation va s'équilibrer… d'ici à la fin mars, nous aurons produit plus de 10 millions de machines sur une base mondiale.

La PlayStation 1 a acquis une image de machine de masse, amenant un contenu de qualité à tous, joueurs de 7 à 77 ans. Pensez-vous que la PS2 soit plus une machine « d'élite » ?

Mais pour devenir « de masse », ça prend du temps… Il faut garder en tête que nous ne sommes présents sur le marché que depuis 3 mois en Europe. Au Japon, il y a déjà des titres de masse, spécifiques à l'audience de ce pays. Avec des acteurs comme Electronic Arts et Ubi Soft, ce genre de titres va devenir plus courant, rapidement. Que ce soit Gran Turismo 3, Onimusha, Formula One ou la gamme sport d'EA, ce sont des jeux de masse. Il y aura un jeu Tomb Raider plus tard dans l'année…

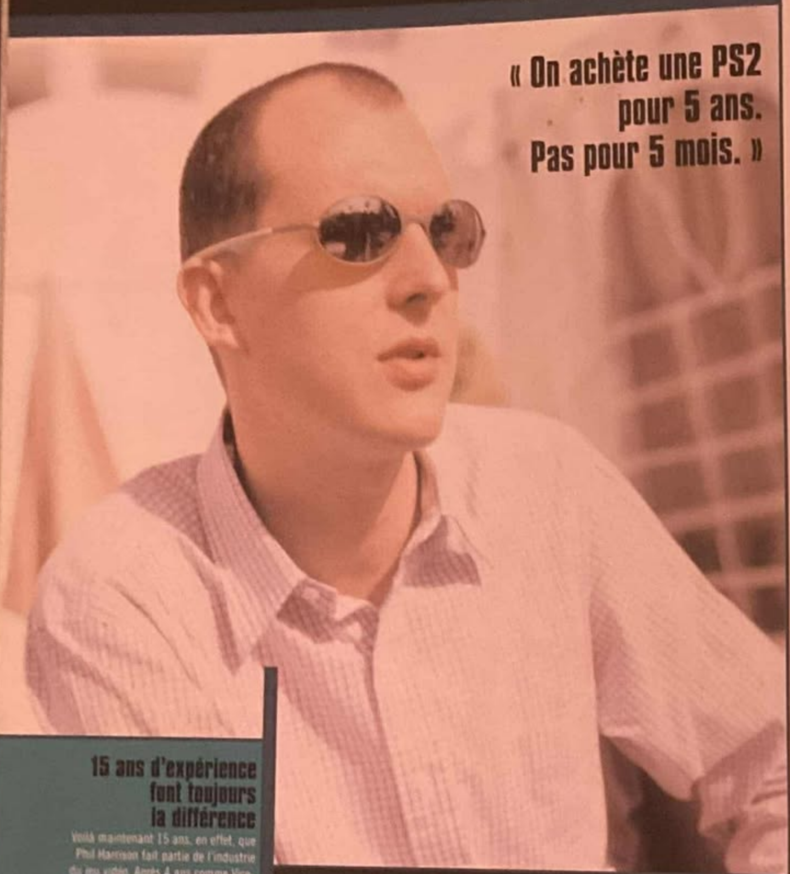
Les jeux arrivent…

Si on regarde les jeux qui ont fait le succès de PlayStation, même si ma liste peut être différente de la vôtre, nous pouvons tous deux citer 10 à 15 titres incontournables. Dans le cas de la PlayStation 2, il y aura plus de jeux plus rapidement. Donc la chance d'avoir ce genre de titres sera encore plus grande. Je suis confiant vis-à-vis de la situation actuelle. Aussi longtemps que l'acheteur comprend le futur du jeux vidéo, il n'y a pas lieu de s'inquiéter. On achète une PS2 pour 5 ans. Pas pour 5 mois.



Phil Harrison se montre parfaitement confiant quant à l'avenir de la PS2, surtout avec les jeux de très bon niveau qui ne devraient, pas tarder.

« J'ai toujours adoré Miyamoto. Je suis toujours curieux de voir ce qui peut émerger de son imagination ».

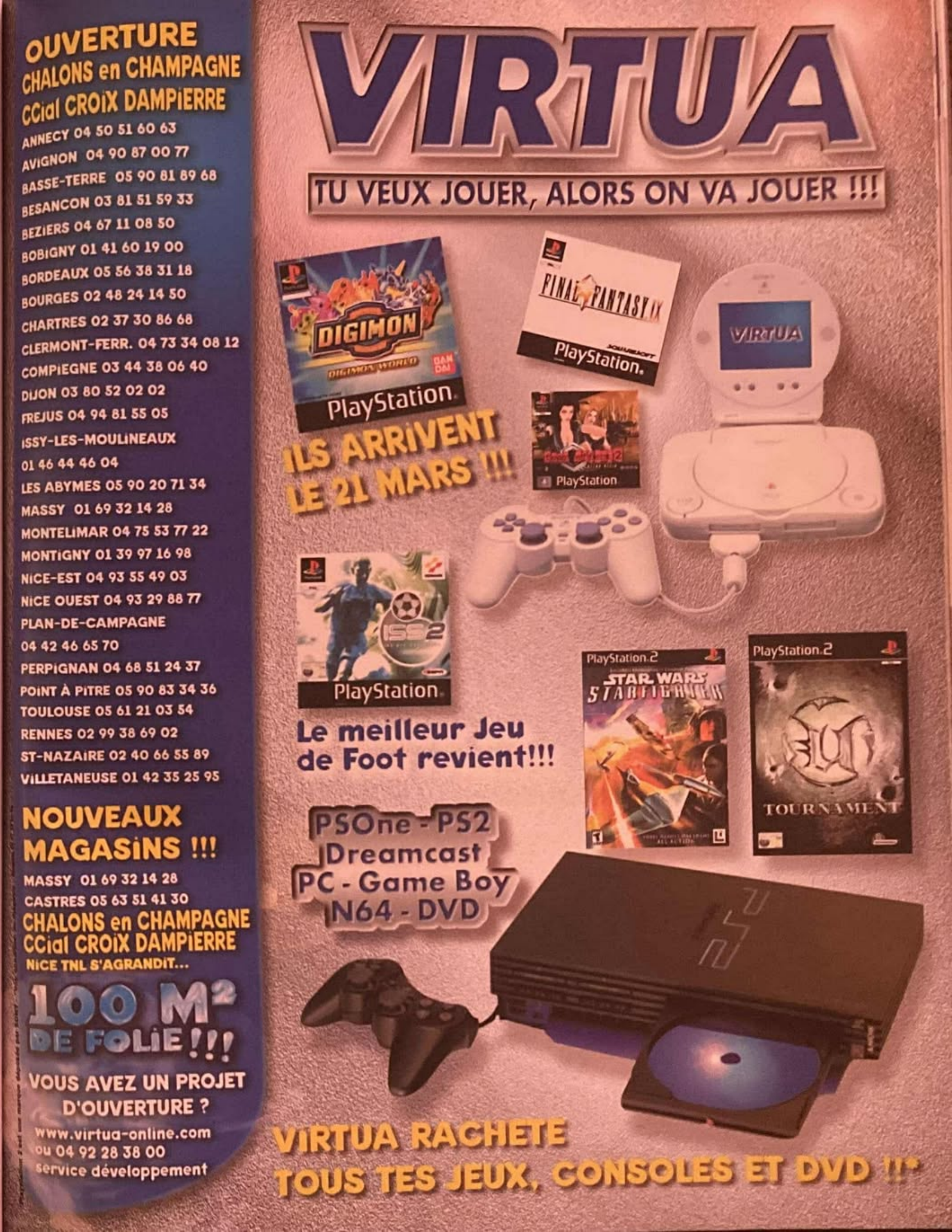


« On achète une PS2 pour 5 ans. Pas pour 5 mois. »

15 ans d'expérience font toujours la différence

Voilà maintenant 15 ans, en effet, que Phil Harrison fait partie de l'industrie du jeu vidéo. Après 4 ans comme Vice-Président, éditeur tiers et Recherche et Développement pour Sony Computer Entertainement America, Phil Harrison est retourné en Europe en novembre dernier pour diriger l'organisation du développement au sein de SCEE. Il est responsable des cinq studios internes et du réseau international des développeurs externes travaillant pour SCEE. En outre, Phil Harrison mène le changement au sein de Sony, pour entrer progressivement dans l'ère des communications haut débit (broadband). En tant que Vice-Président, éditeur tiers et R&D pour SCEA, il s'occupait de la direction quotidienne du programme éditeur tiers (relations, planning des productions, etc), ainsi que de la recherche software, dans les domaines du rendering (image), de l'I.A. et des interfaces digitales.

Comment vous préparez-vous à l'entrée de Microsoft et de sa Xbox sur le marché ?
Aussi longtemps que nous aurons les meilleurs jeux, le plus large support développeur, le meilleur marketing, je reste très confiant pour que nous restions leaders de ce marché.
Pensez-vous que Microsoft et la Xbox, et Nintendo et la future GameCube, trouveront leur place sur le marché, à vos dépens, en visant la même cible que vous ?
C'est une question qu'il faudrait plutôt leur poser. Nous cherchons à élargir le marché vers de nouveaux horizons, eux paraissent plutôt être en compétition pour un marché à l'image de ce qu'il était il y a quelques années. Peut-être vont-ils se concurrencer, plutôt que réduire notre succès. Nos plans sont très agressifs, les jeux qui vont sortir sont fantastiques, le soutien que nous apporte le consommateur est génial... quand je lis mes e-mails, que je me balade sur des chat-rooms, ou ce genre de choses... la PlayStation a vraiment une place dans le cœur des gens ! 80 millions de machines, peut-être 4 ou 5 millions de fans absolus dans le monde... c'est quelque chose qu'on n'achète pas. Nous avons été très loyaux envers nos consommateurs ainsi que nos fans au sein de l'industrie durant les 5 dernières années, et nous continuerons à être loyaux envers eux.
Personnellement, entre la Xbox et la GameCube, laquelle êtes-vous le plus curieux de découvrir ?
J'ai toujours adoré Miyamoto. Je suis toujours très curieux de voir ce qui peut émerger de son imagination, lorsqu'elle est combinée à de nouvelles technologies. Il a réussi à rester innovant pendant si longtemps... et je pense que s'il comprend bien les technologies du futur, il fera des choses très intéressantes, que tout le monde admirera. Mais, cela dit, Sega, qui est probablement l'un des 2 ou 3 meilleurs développeurs de jeux au monde, ayant récemment annoncé qu'il va supporter la PlayStation 2, je suis surtout très impatient de découvrir comment son talent va pouvoir s'exprimer dessus !
Des annonces technologiques concernant les projections pour des spécifications techniques d'un nouvel Emotion Engine ont défrayé la chronique, récemment. C'est la PlayStation 3 qui remue déjà ?
Sony est une compagnie technologique. En tant que telle, elle sera toujours en train de rechercher de nouvelles choses dans ce domaine, pour le futur. C'est important que nous le fassions, ça nous permet de rester dans une position de leader. Mais la PlayStation 2 est une plate-forme qui restera stable pour une longue période. L'acheteur d'une PlayStation 2 n'a pas besoin de se soucier de cela, ça ne signifie pas qu'elle va devenir obsolète bientôt.
Pensez-vous, au vu de la situation actuelle, que la PlayStation 2 aura une durée de vie aussi longue que celle de la première ?
Je ne vois pas pourquoi ce ne serait pas le cas. Je pense même qu'elle a tout pour vivre encore plus longtemps. La PlayStation 1 a été maximisée plutôt vite, d'un point de vue créativité. La PS2, bien plus complexe, a encore beaucoup à donner, et pour longtemps, concernant des domaines encore embryonnaires comme l'Intelligence Artificielle, des mécaniques de jeu plus complexes, la simulation, la physique, etc. Donc, ça prendra plus de temps, je pense.
Nous attendons tous l'E3 prochain, qui sera probablement un des plus intéressants pendant les mois à venir...
Oui, je suis assez impatient...
... Microsoft sera probablement très agressif à cette occasion, et ...
Qui ?
... Microsoft.
Ah, j'en ai entendu parler. Ils font des traitements de texte.
...oui ...
O.K.. Oui, j'utilise ça, sur mon portable.
Ça vous plaît ?
Oh ! Oui.
... à l'E3, donc, on verra des choses intéressantes pour contrer ça ? Qu'est-ce qui va émerger de cette rivalité ?
Oh ! Je suis terriblement excité à l'idée d'y présenter deux titres extraordinaires. Ils ont été gardés totalement secrets pour le moment.
Comme le jeu de Naughty Dog, par exemple ?
Well, je ne vais pas dire ce que c'est, mais... mais il y a un ou deux trucs qui vont vraiment surprendre. Tout le monde !



par Jean Santoni

GENRE : Simulation de basket-ball ÉDITEUR : EA Sports DÉVELOPPEUR : EA Sports (Canada) DÉJÀ DISPONIBLE SITE INTERNET : ea.com (en anglais)

NBA LIVE 2001
LE CUL ENTRE DEUX DUNKS

Pas glop ! C'est ce que Pifou le chien dirait en jouant à cette édition 128 bits de NBA Live 2001. On le sait depuis longtemps, EA Sports est capable du meilleur comme du pire. Dans ce cas précis, on se situe très exactement entre les deux. Explication...

Le « One on One » contre Jordan : amusant cinq petites minutes.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 34 équipes
PARTICULARITÉ : Présence des All-stars des années 50, 60, 70, 80 et 90

Les ralentis permettent d'admirer les détails de la modélisation des joueurs.

Quand j'étais au collège - chez les fous, à Hélène Boucher, pour ceux qui connaissent - les professeurs m'avaient donné un surnom lors d'un conseil de classe : Mr 100 000 volts. Rien à voir avec le très hardcore Gilbert Bécault, je ne mettais pas à sac ma salle de classe, moi, et je n'ai jamais frappé un prof parce qu'il se foutait de ma gueule. Non, non, s'ils m'appelaient ainsi c'était à cause des mes résultats. Un coup, je cartonnais comme une bête (genre : 14/20 en maths !), l'autre, je n'en glandais pas une (genre : 3/20 en anglais !). Pour simplifier les choses, disons que la courbe d'évolution de mes notes, composée de pics et de creux, ressemblait de loin à une grosse décharge électrique (bzzz !), d'ou les fameux 100 000 volts ! Humour ! De grands psychologues, ces profs, y a pas à dire, quelle poésie, quelle créativité !

La minute Santoni

Bon, là, je suis à peu près certain que vous écarquillez tous les yeux en vous posant cette question fondamentale : quel rapport avec la choucroute ? Primo, c'est mon texte, je fais ce que je veux, secundo, je suis Corse, faut pas m'faire chier ! Plus sérieusement, l'irrégularité de mes notes me fait penser à celle de la qualité des produits d'EA Sports. Je m'explique. Avec SSX, le géant américain a plutôt agréablement surpris les joueurs ; à l'heure actuelle, c'est juste le meilleur titre de la machine. Puis, on a été déçu par FIFA. Madden et NHL 2001, quant à eux, ont relevé nettement le niveau, à peine a-t-on eu le temps de féliciter EA et de souffler que F1 Championship Saison 2000 sortait et nous faisait le coup de la douche écossaise ! Quelques semaines plus tard, X-Squad (je sais, ce n'est pas du sport, mais ça compte quand même) nous redonne confiance en l'éditeur et, là, badaboum !, le mastodonte de la simulation sportive nous livre une version 128 bits de NBA Live 2001 pas franchement transcendante.

Beu, pourkoi ?

Triste constat après des milliards d'heures de jeu (au moins !) : NBA Live 2001 est loin de révolutionner la simulation de basket. Pire encore, il n'apporte pas grand-chose par rapport à la mouture PSone ! Cela dit, les développeurs auraient tort de se casser la tête à opérer une refonte totale du gameplay de leur titre. La série NBA Live a, en effet, toujours mangé la salade sur la tête de ses challengers. Franchement, que ce soit sur console 16 bits, sur PSone ou sur PS2, la concurrence a toujours été fantomatique. Alors, tant que ça marche et que ça rapporte du blé, pourquoi changer la formule ? Par conséquent, ne vous attendez pas à autre chose qu'un lifting technologique. En dehors d'une réalisation graphique de haut vol, rien ne surprendra le fan de basket virtuel. C'est indéniable, c'est bien la première fois de notre vie de joueur qu'on voit des basketteurs aussi bien modélisés. Je sais que j'ai tendance à beaucoup employer ce terme, mais le mot « photoréalisme » est on ne peut plus approprié pour décrire la perfection avec laquelle les stars de la NBA ont été reproduites. On ne fait aucun effort pour les reconnaître, l'effet de drapé des maillots est vraiment bluffant tout comme le rendu des coiffures (certains joueurs ont les cheveux tressés). Pour la peau, les développeurs ont trouvé une solution afin d'éviter l'aspect poupée de cire dont souffraient les premières productions (FIFA, Madden). Seuls les regards manquent encore de vie, les animations faciales auraient également gagné à être plus franches mais, bon, je chipote, ça tue quand même bien.

Aucune innovation

Mais attention, NBA Live 2001 en fout plein la vue surtout sur les ralentis et lors des petites séquences de célébration. Comme chacun sait, les replay ne rendent pas les coups ! En cours de match, avec une vue d'ensemble classique, c'est carrément dix fois moins impressionnant. En plus, en ce qui concerne l'animation, on ne peut pas dire que les programmeurs aient repoussé les frontières du réalisme ! Nous l'évoquions le mois dernier, la motion capture reste dans son ensemble très inégale. En fait, seuls les dunks et certains gestes techniques comme les feintes valent vraiment le détour. Le reste laisse franchement à désirer compte tenu des capacités de la bécane : les liens entre les différents patterns d'animation sont loin d'être parfaits, on ne sent pas bien les appuis des joueurs, les changements de direction font très 32 bits (les basketteurs pivotent sur un axe), certains mouvements, comme les pas à reculons, frisent le ridicule tant leur vitesse d'exécution est exagérée, pour finir, les collisions et les contacts entre les joueurs sont mal gérés. Vous les verrez se rentrer dedans comme des bouts de bois, sans qu'il y ait de gestuelle. Bof ! La technique, c'est une chose, cependant, le point le plus décevant, nous l'évoquions rapidement un peu plus haut, demeure le gameplay. Cette version 128 bits se joue comme n'importe quelle autre version PSone, et, là, tout est dit ! On retrouve par ailleurs les mêmes défauts : les feintes ne passent pas toujours très bien, les interceptions manquent de précision (on a l'impression de chiper la balle par hasard), de même la réussite des alley-oop nous a semblé fort aléatoire et l'ergonomie pour les actions dos au panier n'a pas été bien pensée (trop de combinaisons de touches !). Si, sur PSone, on pouvait accepter ce genre d'imperfection, il en est tout autrement sur une machine aussi puissante. Alors, bien sûr, celui qui ne connaît pas la série sur PSone n'y verra très certainement que du feu, le jeu n'étant pas foncièrement mauvais (NBA Live 2001 dispose d'options de jeu assez riches et d'un gameplay agréable). Les autres, en revanche, risquent de rester sur leur faim et d'éprouver comme une impression de déjà vu. Je finirai ce Travelling sur une revendication « chéguevarienne » : ne vous laissez pas gouverner par le marketing, l'absence de concurrents et la pénurie de jeux, ne vous contentez pas du minimum syndical, réclamez la qualité, la vraie ! Allez, à l'année prochaine, les gars !

Les créateurs : C'est dans l'antre canadienne d'EA Sports Canada, que NBA Live a été conçu, en collaboration avec Kevin Garnett du Minnesota Timberwolves pour la motion capture.

En cours de match, les graphismes sont nettement moins impressionnants.

Les prises à deux sont efficaces, mais chiper la balle tient plus du hasard que de la technique.

Cette version 128 bits se joue comme la version PSone. On attendait autre chose qu'un simple recyclage.

Revival

Pas de surprise non plus du côté du contenu. Cette version 128 bits propose exactement les mêmes modes de jeu que sur PSone. Bon, pas question de se plaindre, de ce côté-là, EA Sports n'a rien à se reprocher. En plus des play-offs, des tournois, enfin, de tous les trucs habituels, vous pourrez affronter Jordan en Un Contre Un. On appréciera tout particulièrement la présence des All-stars des années 50, 60, 70 (coupes afro' réglementaires ! Arf ! Arf !), 80 et 90. Les vrais fans de la discipline seront très certainement ravis de retrouver des pointures comme Magic Johnson, Larry Bird ou le regretté Chamberlain. Les développeurs sont même allés jusqu'à respecter le tracé des limites de terrain de chaque époque.

Une version 128 bits beaucoup trop proche de la mouture PSone

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card, Dual Shock

DESIGN [illegible]/10
TECHNIQUE [illegible]/10
BANDE-SON [illegible]/10
INTÉRÊT 6/10

⊕ La modélisation des joueurs
⊕ Des modes de jeu complets
⊖ Aucune innovation en termes de gameplay
⊖ La motion capture

Pour quel public ?
À la rigueur, pour ceux qui ne connaissent pas la série sur PSone.

Dans le même genre
NBA Live 2001 (PSone)

par Julien Hubert

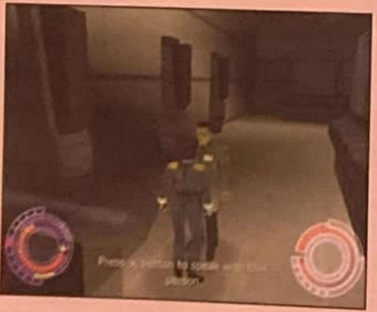
GENRE : Action **ÉDITEUR** : Take Two **DÉVELOPPEUR** : Bungie (États-Unis) **DISPONIBLE** en mars 2001 **SITE INTERNET** : www.oni-game.com (en français)

ONI
UNE GEISHA SAUCE KETCHUP

Quand on s'inspire des mangas et des films made in Hong-Kong pour faire un jeu d'action à la troisième personne, ça nous donne Oni… Un cocktail plutôt accrocheur ma foi, mais, malheureusement, aussi, bourré de petits défauts énervants !

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 17 niveaux
PARTICULARITÉ : Ambiance Manga, films de Hong-Kong

Les scènes intermédiaires sont loin de rendre les missions passionnantes…



N'agressez pas les civils, ils ont souvent des objets intéressants à vous filer.

C'est fou ce qu'un joueur peut être masochiste, parfois. J'ai passé des heures et des heures sur Oni pour ce test, à me tirer les cheveux en pestant sur Bungie, en frappant les murs ou encore en croquant violemment ma zolie manette noire… Et sans comprendre pourquoi, j'éprouvais tout de même un certain plaisir à jouer, à progresser et à finir les niveaux. Mouais, en plus, je viens de choper une crève d'enfer, j'aurais bien mieux à faire qu'à jouer à Oni, mais non, c'est plus fort que moi, je continue encore et encore… Allez comprendre. Cela dit, je peux toujours vous expliquer pourquoi Oni est à la fois prenant et (surtout) énervant, ça oui, et pas plus tard que tout de suite, parce que j'ai un grand besoin d'extériorisation, après vingt-deux game over consécutifs et les vingt-deux écrans de loading de 30 secondes livrés avec…

Action fourre-tout

Ainsi, malgré les apparences et les impressions que l'on peut avoir en voyant pour la première fois des photos du jeu, Oni est un soft axé 100 % action. L'idée de base des développeurs fut de mélanger gunfights à la John Woo et scènes de combat à main nue genre films de kung-fu, le tout dans un packaging qui aurait tout pour plaire aux fans de manga… Pour vous donner une idée, l'ambiance générale est très inspirée par le cultissime *Ghost in the Shell*… Malheureusement, côté personnalité et scénario, c'est un petit peu creux… Ça fait un peu manga américanisé, un brin cliché-pompé-maladroit… Et puis, à part le dessin animé d'intro (franchement très bof, d'ailleurs), le reste des scènes intermédiaires utilise le moteur du jeu. Dommage. Et puisqu'on est dans le style, on aurait également apprécié que le design du personnage utilise le nouveau procédé dit « Manga Dimension » (utilisé dans Klonoa 2, par exemple)… Mais bon, en tout cas, pour ce qui est des influences asiatiques et de la façon dont tout est traité, Oni est une vraie réussite. Votre personnage peut effectuer des tas d'actions différentes, avec beaucoup de classe qui plus est… Il est possible par exemple de courir tout droit en tirant dans n'importe quelle direction, d'utiliser ses flingues pour frapper l'adversaire quand on n'a plus de munitions, de faire des glissades, des roulades ou encore de marcher furtivement pour ne pas faire de bruit… Tirer le meilleur parti de toutes ces possibilités d'action ne se fait pas sans temps et sans peine (d'ailleurs, on vous force à passer par le stage d'entraînement), mais au final les nombreuses scènes de baston deviennent vraiment jouissives et jolies à regarder. Le fait que les chargeurs soient rares et les armes nombreuses vous oblige à utiliser au maximum les flingues lâchés par vos ennemis. Pour les désarmer avec classe, rien de mieux qu'un coup de pied sauté… Le vilain tombe violemment à terre et lâche son automatique. Ses copains, conscients qu'ils n'ont plus l'avantage, tentent alors de récupérer l'objet avant vous. Mais vous vous élancez d'un petit coup de dash et, une fois à deux mètres du flingue, effectuez une petite roulade au cours de laquelle vous ramassez le flingue, et videz finalement le chargeur sur ces brutes… Attention, un dernier gars se pointe derrière vous ! Vous pouvez alors vous retourner en effectuant un coup de pied circulaire qui l'assommera. Des scènes classieuses comme celles-là, il s'en produit toutes les cinq minutes, dans des situations et des lieux toujours assez différents pour vous motiver. Notre héroïne, Konoko, peut même effectuer des mouvements combinés arme à feu/coup de pied, des combos poing/pied et de nombreuses chopes (qui peuvent servir à désarmer l'ennemi, excellent !)… Sa palette de mouvements est réellement étendue et certains passages vous obligeront même à être très furtif, pour surprendre l'ennemi dans le dos et le tuer en un coup à la Tenchu ! Ça rend vraiment bien à l'écran, le côté film d'action voulu par les développeurs est une réussite ; mais il faut quand même arriver à maîtriser tout ça plus ou moins brillamment… Facile à dire.

Les créateurs : Bungie est un développeur américain de talent, à qui l'on doit de nombreux titres-culte sur PC. Depuis son rachat par Microsoft il y a peu de temps, il semblerait que le futur du développeur soit compromis sur PlayStation 2… Qui vivra verra.

Des scènes d'action excellentes pour un déroulement bien trop linéaire et répétitif

Esthétiquement, de nombreux détails rappellent *Ghost in the Shell*. Et si vous n'avez pas vu ce film excellent, allez-y tout de suite !

Les décors, en intérieur comme en extérieur sont d'une pauvreté et d'une régularité hallucinante pour de la PlayStation 2.

Pour battre ce boss, empêchez-le de se régénérer…

Konoko sait faire plusieurs chopes différentes, selon l'angle d'attaque. Il lui est même possible de désarmer un ennemi !

Les trucs énervants, donc

Ainsi, le premier problème d'Oni vient de sa jouabilité… Si l'on s'habitue assez vite à diriger le personnage avec les deux sticks analogiques (direction et angle de vu séparés, ce qui simule, en fait, le « clavier-souris » du PC), lorsqu'on doit combattre au corps à corps ou contre plusieurs ennemis, là, tout devient plus laborieux. La garde est imprécise, les mouvements rotatifs trop lents, les roulades et autres esquives difficiles à effectuer comme on l'entend… Pfff !, avec un seul ennemi encore, ça va, mais au-delà, ça devient vite pénible et ça gâche donc un peu la vraie force du jeu, le trip film d'action… Même avec de l'espace et du temps pour tirer sur un ennemi qui ne vous aurait pas vu, le système de visée automatique est hyper-imprécis, ce qui agace également. Niveau gameplay, le déroulement du jeu est malheureusement très répétitif et chiant (il faut le dire). Les scènes d'action ont beau être agréables, entre deux bastons, on fait toujours la même chose : ouvrir des portes par le biais d'interrupteurs (toujours les mêmes d'ailleurs, pendant tout le jeu !). Côté graphique maintenant, ce n'est pas la joie non plus. Oni ne fait pas vraiment une belle démonstration de la puissance de la PS2. Loin de là en fait, les niveaux sont effectivement gigantesques, mais leurs modèles et textures sont d'une pauvreté juste affligeante ! C'est gris, blanc, noir et bleu marine pendant tout le jeu (quelques rares exceptions en extérieur, mais bon), quelle tristesse, quelle pauvreté ! Et puis je ne vous parle pas des gros ralentissements et autres saccades que subit le frame rate, ça fait presque mal au cœur ! Hum… Je finirais sur la cause principale de mes crises : la difficulté ultra mal dosée… On avance sans problème pendant un petit bout de temps puis l'on bloque sur un même passage pendant des heures, simplement parce que, d'un coup, il se met à y avoir dix fois plus d'ennemis que d'habitude et qu'en plus les checkpoints sont trop espacés… À chaque nouvelle mort dans ce genre de passage, il faut se taper un loading interminable, jusqu'à devenir complètement fou… Mais, aussi bizarre que cela puisse paraître, on accroche tout de même pas mal. Le gameplay hybride et les scènes d'action pêchues y sont sûrement pour quelque chose. Maintenant, à vous de voir si vous êtes prêt à affronter tout ça pour en profiter… Pas évident.

Un petit scénario…

Oni vous propose d'incarner Konoko, un agent spécial de la « Tech Crimes Task Force » (TCTF). Ce groupe d'intervention d'élite tente de mettre un terme aux activités criminelles d'une gigantesque organisation appelée le Syndicat… Super recherché, hein ? Évidemment, ça se passe dans une mégalopole futuriste, fallait le préciser. Un scénario prétexte, donc, même si l'on dénote un intérêt montant au fil de l'aventure, lorsque Konoko en découvre plus sur elle-même… C'est d'ailleurs de là que viendrait le titre Oni, qui signifie « fantôme » ou « démon », en japonais… *Ghost in the Shell*, vous connaissez ?

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN [illegible]/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 6/10

⊕ Le mélange flingues/combats à main nue
⊕ Le nombre de mouvements possible
⊕ L'ambiance Manga/films de Hong-Kong
⊖ La réalisation graphique super-pauvre
⊖ La jouabilité lors des combats
⊖ Très répétitif dans le déroulement

Pour quel public ?
Pour les fans de jeux d'action pure et dure, mais aussi et surtout pour les fans de manga et de films d'action de Hong-kong.

Dans le même genre
X-Squad (Play2Mag n°49)

Les autres sorties

On s'étonnera du faible nombre de sorties en ce mois de mars 2001. Alors que la plupart des éditeurs terminent leur année fiscale, rares sont ceux qui prennent des risques. Conclusion, le marché est morose. On se rabattra sans hésitation sur les DVD vidéo qui, ce mois-ci, ne laisseront, quant à eux, personne indifférent. Une chance.

Pool Master

GENRE : Jeu de billard
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : ASK (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Pour une première incursion dans le domaine très fermé du billard, Pool Master réussit amplement à nous satisfaire. Dans ce soft de queues et de boules (c'était trop tentant !), l'interface de jeu allie parfaitement efficacité et sobriété. Jamais un titre de billard n'aura été aussi facile à prendre en main et ce, tout en gardant son aspect simulation. En fait, pour chaque action (placer le point d'impact sur la blanche, déterminer la puissance de tir…), il suffit de maintenir la touche correspondante. Sinon, comme dans tous les produits du genre, une jauge de force vous permet de visualiser l'intensité de votre frappe. Doté d'un moteur de calcul des trajectoires des boules très réaliste, Pool Master vous autorise des tas de coups de maître tels que le Masse (sorte d'effet lifté pour contourner une boule) ou les rétros (pour se replacer stratégiquement après chaque tentative). Graphiquement fort austère, le jeu se rattrape heureusement avec ses nombreux modes (Frozen, Leçons, Duel…) et ses nombreux styles de jeu (Américaine, Pool, La Neuf…). Bref, Pool Master va enchanter les férus du tapis vert et réussir aisément à convertir les néophytes par sa facilité d'accès. Un produit intéressant à bien des égards pour qui peut faire abstraction de sa réalisation technique trop froide.

Les graphismes sont austères mais l'interface, idéale.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Pad analogique

DESIGN 6/10
TECHNIQUE 6/10
BANDE-SON 7/10
Intérêt 7/10

Pour quel public ? Pour les accros du billard qui n'ont pas de table chez eux.

À préférer : Un titre unique sur PS2… difficile de lui préférer une autre production.

Driving Emotion Type S

GENRE : Course de savonnettes
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Squaresoft (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Une fois n'est pas coutume, un jeu est sorti dans les bacs le mois dernier sans que nous en ayons été informés par l'éditeur. Electronic Arts, généralement peu coutumier de cette pratique de vieux roublards, nous a envoyé Driving Emotion Type S quelques semaines trop tard. Curieux. Heureusement, nous vous avions déjà averti dans nos colonnes. Petit rappel juste pour resituer le produit : à l'instar du calamiteux Surfing H3O ou encore de Sky Surfer, cette simulation de courses de GT signée Squaresoft n'aurait jamais dû quitter son Japon natal pour polluer les linéaires des magasins. Au moment de sa sortie au pays du Soleil Levant il y a environ un an, Type S s'est fait allumé par l'ensemble de la presse spécialisée. Ben oui, on a beau être un spécialiste des jeux de rôle, la simu' de quatre roues, ça ne s'improvise pas comme ça du jour au lendemain. Cette version PAL conserve bien évidemment toutes les tares de l'original ; les seuls changements concernent la présence de constructeurs européens. L'effet de « blur » en vue tableau de bord, quant à lui, a été sensiblement atténué. Les voitures, elles, se comportent comme de grosses savonnettes qui auraient séjourné un peu trop longtemps dans le fond d'une baignoire. Vous aurez beau régler la sensibilité des sticks analogiques au minimum, ça ne changera rien, le moindre coup de volant fait partir votre bolide en sucette (même à 30 km/h !). Si au moins, on avait demandé aux développeurs de repeindre les textures du bitume en blanc, à la rigueur, on aurait peut-être eu droit à une bonne petite simulation de course sur glace, dans l'esprit du Trophée Andros. Remarquez, en réfléchissant bien, il aurait fallu qu'ils reprogramment entièrement l'Intelligence Artificielle des concurrents. Ces derniers suivent leurs scripts de trajectoire sans se soucier de votre présence. Résultat, ils vous percutent systématiquement lors des dépassements et des freinages ! Ah, j'allais presque oublier la cerise sur le gâteau, la réalisation graphique est véritablement indigne des capacités de la PlayStation 2. L'aliasing règne en maître, les GT ressemblent à des jouets en plastoc. Pour achever le tout, les décors sont pauvres à hurler à la mort un soir de pleine lune. Juste minable.

Un jeu raté à tous points de vue.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 2/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 1/10

Pour quel public ? Les pigeons, les amateurs de savonnettes, les collectionneurs de nanares ludiques.

À préférer : Attendez Gran Turismo 3 !

Tout sur le dts

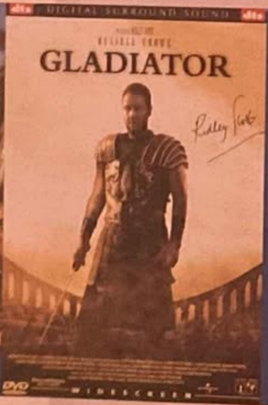
Ce mois-ci, j'emprunte à Columbo sont imper beige pour mener une enquête sur le DVD de *Scream 3* et ses meurtres commis en DTS. Fidèle au célèbre feuilleton policier, je vous dévoile dès ces premières lignes l'identité du coupable. C'est un certain Steven Spielberg aidé par des dinosaures qui est à l'origine du Digital Theater System. Un nouveau format audio créé pour le cinéma en 1993, aujourd'hui prêt à ravir vos tympans grâce à la PlayStation 2. Passage en revue du hard et des softs nécessaires à de nombreuses heures de plaisir multicanal en 5.1.

par François-Cyril Géroult

Pendant que vous êtes frais et dispos, commençons tout de suite par le côté technique avec quelques chiffres-clés, c'est un peu lourd mais très parlant. Voici donc 25, 3620 et 2 129 722. Mais non, j'déconne ! Plus sérieusement, en France, le cap des 1300 salles de cinéma équipées du son DTS a été franchi, portant ainsi à plus de 20 500 le nombre de salles arborant fièrement le logo aux trois consonnes dans le monde. Au rythme de 200 décodeurs installés par an, une salle DTS arrivera bientôt près de chez vous si ce n'est pas déjà fait. Dans l'esprit d'un comparatif du nombre de polygones par seconde entre la PS2 et d'autres consoles, une comparaison chiffrée entre le DTS et son concurrent, le Dolby Digital, permet d'avoir une idée des forces en présence. La compression de données, ou réduction de débit, s'effectue avec un facteur de 12 pour le Dolby Digital et seulement de 3 pour son challenger. Et avec un taux de transfert maximum de 448 kbits/s (et une moyenne à 384 kbits/s) en DD contre 1536 kbits/sec pour le DTS, les données sonores profitent ainsi de plus d'informations. Sans porter de jugement artistique, le DTS s'avère donc supérieur sur le papier, techniquement plus apte à reproduire tous les détails et la finesse du mixage cinéma d'un film.

En home cinema, il existe trois types de DTS en complément du traditionnel 5.1 de base. Le DTS ES Matrix qui est l'équivalent du Dolby Digital EX, un format audio à 6 canaux plus un caisson de graves. Afin d'élargir le champ sonore surround, une enceinte centrale d'effets a été ajoutée à l'arrière. Concrètement, ce sixième signal audio est dissimulé (matricé) dans les pistes surround pour pouvoir être ensuite décodé, il n'existe pas réellement sur le disque. Le premier film à avoir bénéficié de ce nouveau procédé fut *La Menace Fantôme*. Le DTS ES 6.1 est par opposition un vrai format discret, les 6+1 canaux sont inscrits sur le disque et il n'y a pas d'opération de matriçage. Enfin le DTS Neo est un mode d'effet particulier qui transforme une bande-son stéréo en son multicanal, de quoi donner un peu d'ampleur à vos jeux par exemple. Pour profiter du DTS sous toutes ses formes, la PS2 est un bon allié de base car elle affiche une compatibilité avec ce format. Bien configurée, elle peut délivrer ce type de signal par sa sortie optique numérique. Mais attention, il est impossible d'obtenir du son par les sorties stéréo analogiques. Donc rien sur les haut-parleurs de votre télévision. Pour en profiter, vous devez relier votre PS2 à un ampli intégrant un décodeur DTS associé aux six ou sept enceintes nécessaires. Actuellement, tous les amplis d'entrée de gamme proposent un décodage DTS ; seuls des produits plus chers et plus perfectionnés disposent en supplément des DTS ES, Matrix et Neo. Tiens, ça me rappelle un film !

Taxi 2 le premier DVD DTS plein débit réalisé en France.



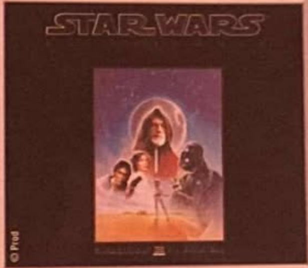
Sélection de films en DTS

Tous les éditeurs n'ont pas encore cédé à la douce voix de la sirène DTS. Mais force est de constater que depuis l'année dernière, ce format audio haut de gamme séduit fortement les consommateurs qui en redemandent. Voici donc une sélection de titres existants et à venir, pour le bonheur de vos voisins et le malheur de votre banquier. Déjà sortis : *American Pie* (V.O./V.F.), *La Fin des temps* (V.F.), *Hurricane Carter* (V.F.), *Hypnose* (V.O./V.F.), *Jeanne d'Arc* (V.O./V.F.), *La Maison de l'horreur* (V.F.), *Promenons-nous dans les bois* (V.F.), *Scream 3* (V.O./V.F.), *Sleepy Hollow* (V.O./V.F.), *Le Talentueux Mr Ripley* (V.O./V.F.), *Taxi 1* (V.F.) réédition DTS. Et dans un futur proche : *American Psycho, Dark City, Le Pacte des loups, Les Rivières pourpres, Scary Movie, Seven collector, Spawn, U 571*. Sans oublier nos trois médaillés sur le podium de la rédaction : *Dobermann* collector et *Taxi 2* avec une piste son DTS encodée à plein débit, et Gladiator (V.F.). Attention aux conséquences d'utilisation de ce trio survitaminé : murs qui se lézardent, plancher qui prend feu, et future greffe de nouveaux tympans !

Le DVD *Dobermann* collector se met lui aussi au DTS. À film de qualité, son de qualité.

Écoute du DTS Neo (avec CD audio et jeux PS2)

Hum, kof, kof… Oui… En quoi puis-je vous être utile ? Ah… Vous souhaitez que je vous expose mes impressions à chaud sur le DTS Neo. Bien, bien, je m'exécute. Après avoir branché ma PS2 en optique sur mon rutilant ampli Denon, j'enclenche - à l'aide de ma télécommande rétro-éclairée (une délicate lumière verte. Sublime !) - le mode DTS Neo et balance un CD audio, suivi d'un jeu. Et là, le résultat est tour à tour excellent, puis décevant… Selon le CD audio (en l'occurrence la B.O. d'Akira), on peut apprécier un simili son DTS (effets dans tous les sens, notamment sur les arrières) du plus bel effet. Par contre, pour d'autres albums, ça sonne beaucoup moins bien. Quant au résultat sur un jeu PS2, l'amélioration tient essentiellement en une meilleure spacialisation du son, qui n'atteint cependant pas le niveau d'une vraie piste DTS. Bref, à l'usage, le DTS Neo s'avère inégal. Parfait sur certaines sources audio, il montre ses limites sur d'autres…



Le THX est apparu grâce à *La Guerre des Étoiles* pour une meilleure restitution du son et de l'image.

Les films en DTS

Et en parlant de films, ils sont de plus en plus nombreux à proposer une écoute DTS sur leur édition DVD. Deux possibilités s'offrent à vous, version originale et version française en DTS 5.1, ou seulement version française au regret des puristes. Mais l'éditeur ne joue pas à pile ou face pour déterminer la nature des pistes son sur un disque. En effet, plusieurs facteurs entrent en considération : le fait qu'une majorité du public hexagonal préfère regarder les films en version française, l'obtention des droits ou non pour utiliser la version originale, ainsi que la place disponible sur le disque car une piste DTS plein débit occupe l'équivalent de 3 à 4 pistes Dolby Digital. Pour remédier à ce dernier point, un format mi-débit a vu le jour pour permettre d'inscrire deux pistes DTS au lieu d'une, ou pour libérer de l'espace disque au profit des bonus. Le DTS existe également pour les compacts-discs. En avant la musique avec plus de 140 références disponibles. La musique dans tous ses états et sur 6 canaux pour de nouvelles sensations. Il faut savoir qu'un CD audio portant la mention DTS Digital Surround n'est pas juste un CD stéréo optimisé artificiellement. Un véritable travail est effectué à partir de l'enregistrement multipiste (instruments, voix, chœurs) d'origine. Sous la direction artistique de l'artiste ou du producteur, un nouveau mixage est réalisé spécialement pour ces éditions hors normes. Pour l'anecdote, sachez enfin que le DTS est prévu à l'origine en 10.2, un simple calcul permet de dire que les disques en 5.1 utilisent seulement 50 % des possibilités de ce format. Le DTS, c'est bien me direz-vous, mais le THX, c'est pas mieux ? Attention à la confusion ! Le THX, lui, n'est pas un format audio mais un cahier des charges et un label de qualité qui vise la meilleure restitution possible du son et de l'image. Il concerne aussi bien les salles de cinéma que la fabrication des DVD. À l'origine de ces exigences, le père de *La Guerre des étoiles*, monsieur George Lucas et son désir d'améliorer le spectacle dans les salles obscures. Le DTS et le THX ne sont donc pas incompatibles, mais parfaitement complémentaires pour atteindre le nirvana audiovisuel. En exclusivité européenne, *Les Rivières pourpres*, bientôt en DVD, incarnera ce mariage haut de gamme pour le meilleur et le meilleur. Avec le DTS, vous n'avez rien à perdre mais tout à gagner. De nouvelles sensations musicales au service des films et de la musique. Et encore plus de qualité avec une nouveauté dont Play2Mag se fera volontiers l'écho. Bon allez, je rends mon imper, et « patience » comme dit toujours ma femme.

La musique en DTS

De la bande originale de films au concert, du CD audio au DVD, avec le DTS, c'est le moment de redécouvrir vos morceaux favoris. En DVD, vous trouverez essentiellement des concerts, comme celui de Tina Turner : *Live in Amsterdam*. Ou encore le *Supernatural Live* de Santana. Les styles de musique sont encore plus diversifiés avec les CD audio DTS, au programme rock, jazz, classique… Voici plusieurs noms qui vous évoqueront sûrement quelque chose : Sting, Eagles, Mozart, Boys II Men, Eric Clapton, Beethoven, Marvin Gaye. Et si vous ne craignez pas l'eau froide, foncez sur la musique de Titanic. Contrairement au CD audio normal, toutes les enseignes ne vendent pas de la musique en DTS, voici donc quelques bons tuyaux en France et sur le web : les magasins Addon, Cinélaser, Milleniums, les sites amazon.fr, fnac.com ou encore celui du distributeur français officiel ledts.com (prochainement relooké).

Pearl Noël

Après le déluge de météorites d'*Armageddon*, Michael Bay vient d'achever le tournage de ***Pearl Harbour***, une minutieuse reconstitution des tristement célèbres bombardements japonais. Le réjouissant DVD zone 2 du film (ça va faire du bruit !) est prévu en décembre prochain.

129 F le DVD

Warner vient de lancer une vaste opération de déstockage en proposant une liste impressionnante de DVD à 129 F. Parmi les titres, pas que du bon, mais quand même : *Génération perdue, Chute libre, Forever Young, Présumé innocent* et le génial *Lone Star*.

Blanche Neige tout schuss !

Pour commémorer les 100 ans de la naissance de Walt Disney en octobre, *Blanche Neige et les sept Nains*, « le dessin animé par lequel tout a commencé » (sic !) bénéficiera d'une **sortie mondiale en DVD**. Dans une version restaurée, le film proposera dans son édition européenne une V.F. flambant neuve, le chef-d'œuvre de Disney ayant été redoublé pour mieux coller aux nouvelles générations. La démarche paraîtra peut-être nulle à certains mais qu'ils se rassurent : la V.O. sous-titrée sera également de la partie. Pas encore confirmée, la présence de la piste audio française de 1939 !

Faites la fête !

Une fête du DVD sera organisée en France, par tous les éditeurs, à la ***rentrée 2001***.

Négo dans les bacs

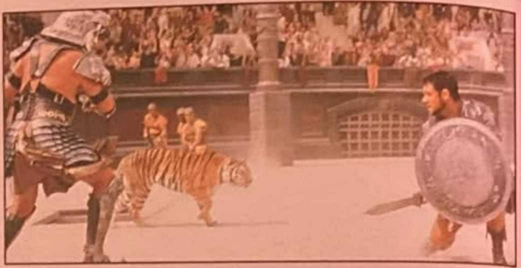
Le Négociateur, avec Kevin Spacey, est l'une des meilleures ventes de Warner, son éditeur. Quelque ***60 000 DVD*** vendus pour un film qui n'avait réalisé que 300 000 entrées en salle !

Genre : Spartacus bodybuildé
Studio : Universal/DreamWorks
Éditeur : Universal/DreamWorks
Distributeur : Gaumont/Columbia
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2h28
Réalisateur : Ridley Scott
Producteurs : David H. Franzoni, Branko Lustig, Douglas Wick.
Acteurs principaux : Russell Crowe, Joaquim Phoenix, Connie Nielsen, Oliver Reed, Richard Harris, Derek Jacobi, Djimon Hounsou.
Musique : Hans Zimmer, Lisa Gerrard.
Date de sortie du DVD : 6 mars 2001
Plus d'infos sur le Net : www.gladiator-thefilm.com

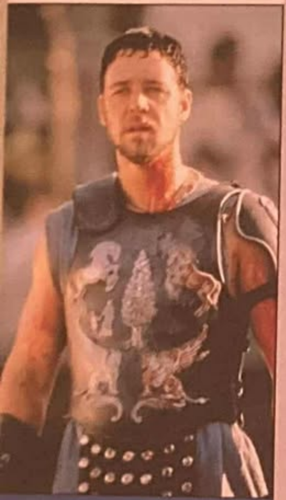
Photos © 2000 Universal Pictures

Gladiator

par Christophe Séfrin



Incontournable ! Un DVD techniquement irréprochable (DTS !) aux multiples bonus passionnants. Après le film, voici le second effet Gladiator. Ceux qui vont mourir de plaisir te saluent !



Le « must have » du moment ! On a beaucoup parlé du « renouveau du péplum », lors de sa sortie. Le cantonner à un film de genre serait une erreur impériale. Les 4 600 000 Gaulois l'ayant vu en salle attestent que Maximus a su capter l'attention du plus grand nombre. Il serait également impensable de restreindre l'attrait de *Gladiator* à ses seules scènes d'action. L'une des facultés du DVD étant de permettre la relecture chirurgicale d'une œuvre, on ne s'attardera donc pas uniquement sur les séquences tapageuses du film. Certes, pour cette luxueuse édition, Dolby Digital (V.O., V.F.) et DTS (V.F.) font la part belle au fracas des armes et à la musique de Hans Zimmer. On s'enthousiasmera pareillement sur une qualité d'image rarement égalée par le support. Mais l'on s'essaiera aussi à un pèlerinage moins religieux, l'occasion étant trop belle pour ne pas se coltiner l'intégralité des suppléments, commentaires audio du réalisateur, du directeur de la photo et du monteur compris. Et de découvrir le film d'une façon moins passive.

« J'ai enlevé cette scène car je trouvais que le lion mangeait mal l'enfant ! » D'entrée, les 11 séquences coupées et commentées par le réalisateur permettent d'étoffer l'histoire de Maximus, « le général devenu esclave ». Ce ne sont pas quelques secondes tranchées dans le vif du mollet que Ridley Scott nous offre en pâture, mais de véritables moments musculeux qui avaient leur signification dans le montage initial. On les déguste avec d'autant plus d'appétit. Comme *Vox Non Populi* (3 min 45), une scène que Scott regrette d'avoir coupée et où la folie de Commode était encore plus probante. Le making of soulèvera des rugissements de plaisir autour des PS2. En 25 minutes, tous les aspects du tournage sont évoqués, interviews des principaux intervenants à la clé. Dans cette orgie de suppléments, un autre document (*Les combats des gladiateurs : un sport sanglant*) s'attache au contexte historique du film. Réalisé par la chaîne américaine TLC (The Learning Channel), ce reportage à la carrure de lutteur (50 min) cautionne le propos de Ridley Scott à travers des interventions souvent passionnantes d'historiens et de spécialistes de la Rome antique. Un autre clic et le compositeur Hans Zimmer se confie longuement (20 min) sur son travail autour du film, rendu d'autant plus agréable qu'il composait à proximité de la salle de montage où Ridley Scott reconstituait le puzzle de ses images tournées au Maroc, en Angleterre et à Malte.

Toujours « à crocs » ? La suite se joue pad en main et nécessite de faire défiler des centaines d'écrans. Il y a d'abord *Le journal de Lucius*. En 160 pages, le jeune acteur Spencer Treat Clark raconte son tournage. Il y a aussi les 21 (!) bio/filmos complètes, n'excluant pas les techniciens et les notes de production, ce qui ajoute à la confidence. Tout cela est évidemment en français. Il y a enfin les story-boards regroupés autour de trois axes : « scènes-clé », « scènes supplémentaires » et « conception artistique ». On trouvera, parmi ces 350 pages de dessins, à la section « rhinocéros », un bonus caché ne manquant pas lui non plus d'intérêt. Notre amour du jeu nous impose de ne pas vous en dévoiler la soluce. Du moins, pas pour le moment… Avec ses deux DVD, *Gladiator* fait figure de monument dans la fosse si tendance des doubles éditions. On y fera d'autant plus bombance que l'abondance des extras n'a d'égal que leur intérêt.

Ils étaient fous ces Romains !

La reconstitution virtuelle du Colisée est l'un des temps forts (parmi tant d'autres !) du chef-d'œuvre de Ridley Scott. Elle fait littéralement passer notre Stade de France pour une cour de récré ! À l'origine, le bâtiment mesurait 49 mètres de haut pour une superficie de 24 000 m². Sa capacité était de 45 à 80 000 personnes. L'empereur Titus y organisa 100 jours de fête où 9 000 animaux y furent mis à mort (mais que faisait la SPA ?). De son côté, Trajan y organisa 122 jours de jeux (11 000 personnes et 10 000 bestioles y laissèrent leur peau et leurs poils !), allant jusqu'à se vanter d'avoir jeté dans la fosse quelque 5 000 gladiateurs simultanément. Auguste, enfin, paya à lui seul quelque 10 000 gladiateurs pour y combattre.

Actuellement, aucun DVD ne peut quantitativement rivaliser avec *Gladiator* sur les bonus.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 2*

dts — *Dolby Digital 5.1 (anglais, français) DTS (français)*

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, double couche

L'essentiel : L'indispensable du mois ! Pièce de collection à conserver jalousement (invitez vos potes autour de votre console, ne le prêtez pas !!!), ce double DVD ne se contente pas de restituer, dans des conditions d'images et de son grandioses, l'un des meilleurs films de la fin du dernier millénaire, il nous en dit tout, sur un second DVD dont les bonus sont aussi alléchants pour notre pad qu'un gladiator peut l'être dans l'arène pour à un fauve affamé…

Genre : Robocop
Studio : Pacific Western Production/Orion Pictures
Éditeur : MGM
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1984
Durée du film : 1h43
Réalisateur : James Cameron
Producteurs : Gale Ann Hurd
Acteurs principaux : Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton, Paul Winfield, Lance Henriksen, Rick Rossovich, Bess Motta.
Musique : Brad Fiedel
Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net : www.terminator1.com

Photos Prod

Terminator

par Christophe Séfrin

Un film culte qui bénéficie enfin d'une édition fantastique. Si vous vouliez tout savoir sur le *Terminator* de Cameron, c'est ici que ça se passe.

Il avait dit : « I'll be back ». Il a tenu sa promesse. Et il n'y a pas photo : en 5.1, les « Fuck you asshole ! » ou « Get out ! » (expressions grivoises témoignant de la réussite de la méthode Learn English auprès de l'Autrichien Schwarzy) font beaucoup plus (d') effet(s) qu'en mono ! Cette nouvelle édition du premier long métrage de James Cameron (jadis en zone 2 chez TF1 Vidéo) ne déroge pas à la règle du moment : un premier disque pour le film, un deuxième (offert) pour les extras.
Disque 1, tout d'abord. Terminator bénéficie effectivement d'un beau travail sur le son, rendant encore plus persuasives les menaces de ce robot-tueur venu d'un avenir post-apocalyptique pour zigouiller la belle appelée à enfanter son futur ennemi (relisez la phrase depuis le début, si vous zêtes perdu…). En V.O. comme en V.F., les enceintes surround de votre installation n'auront de cesse de crépiter, vous immisçant corps et âme au cœur de ces échanges de coups de feu devenus aussi mythiques que ceux, également en 5.1, où Laure Sainclair joue les cibles humaines. Tel un bon jeu de baston, un véritable orgasme pour les oreilles ! Globalement, la qualité d'image du film est satisfaisante, malgré un certain nombre de scènes nocturnes sombres et granuleuses. C'est en tout cas la meilleure copie disponible pour le moment. En marge de ces 103 premières minutes de bonheur, le premier DVD donne également accès à 3 scripts successifs de *Terminator*, évidemment en anglais et lisibles sur DVD Rom.
Le disque 2 possède de belles mensurations. Au fil de dizaines d'écrans, hélas indigestes, on y retrouve le pré-scénario que Cameron (qui n'avait alors que 28 ans) écrivit en 1982 afin de « vendre » son projet à un studio. On peut y accéder par chapitres, mais l'absence radine de traduction contraint à une lecture en diagonale, voire à pas de lecture du tout. Le meilleur reste à venir. Ainsi, outre 221 photos dans les coulisses du tournage (dessins conceptuels de Cameron, création des maquillages, réalisation des effets spéciaux…), 3 modules vidéo viennent jouer les mines d'or. Le premier, réalisé en 1992 (20 min, V.O. sous-titrée), scelle les retrouvailles de Cameron et Schwarzy, venus évoquer le souvenir du tournage et celui de leur première rencontre (un jour bénit des dieux Anamorphic et Numérique où James, fauché, laissa Arnold payer l'addition au resto). Le second document est concocté par Van Ling (qui est à Cameron ce que Laurent Bouzereau est à Spielberg), auquel on doit les maxi-éditions d'*Abyss* ou de *ID4*. Ce reportage d'une heure (V.O. sous-titrée itou) donne la parole à tous les artisans du film. De la productrice Gale Ann Hurd, généreuse en anecdotes, au créateur des maquillages Stan Winston, ils et elles racontent les moindres étapes de création. OJ Simpson pressenti pour le rôle de *Terminator*, Roger Corman apportant son aide en post-production, le final réalisé avec des bouts de chandelles (pardon, des bouts de caoutchouc !), les 42 explosions nécessaires à la destruction du camion, les magouilles pour tourner sans autorisation dans le désert… tout y est. La troisième pépite révèle 7 scènes inédites (complètes ou partielles), toutes sous-titrées et laissant déjà présager qu'une suite de *Terminator* était en gestation au moment même du tournage. À l'heure où le Collector de *T2* s'apprête à sortir des fourneaux et que T3 (réalisé par John McTiernan) est en production, ce *T1* 16/9 siliconé au 5.1 tient bien dans la main d'un honnête fan. T1, T2, T3, z'héros !

Un DVD entier consacré aux bonus pour un film culte.

• Langues : français, anglais, italien.
• Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais.
• Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (anglais)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

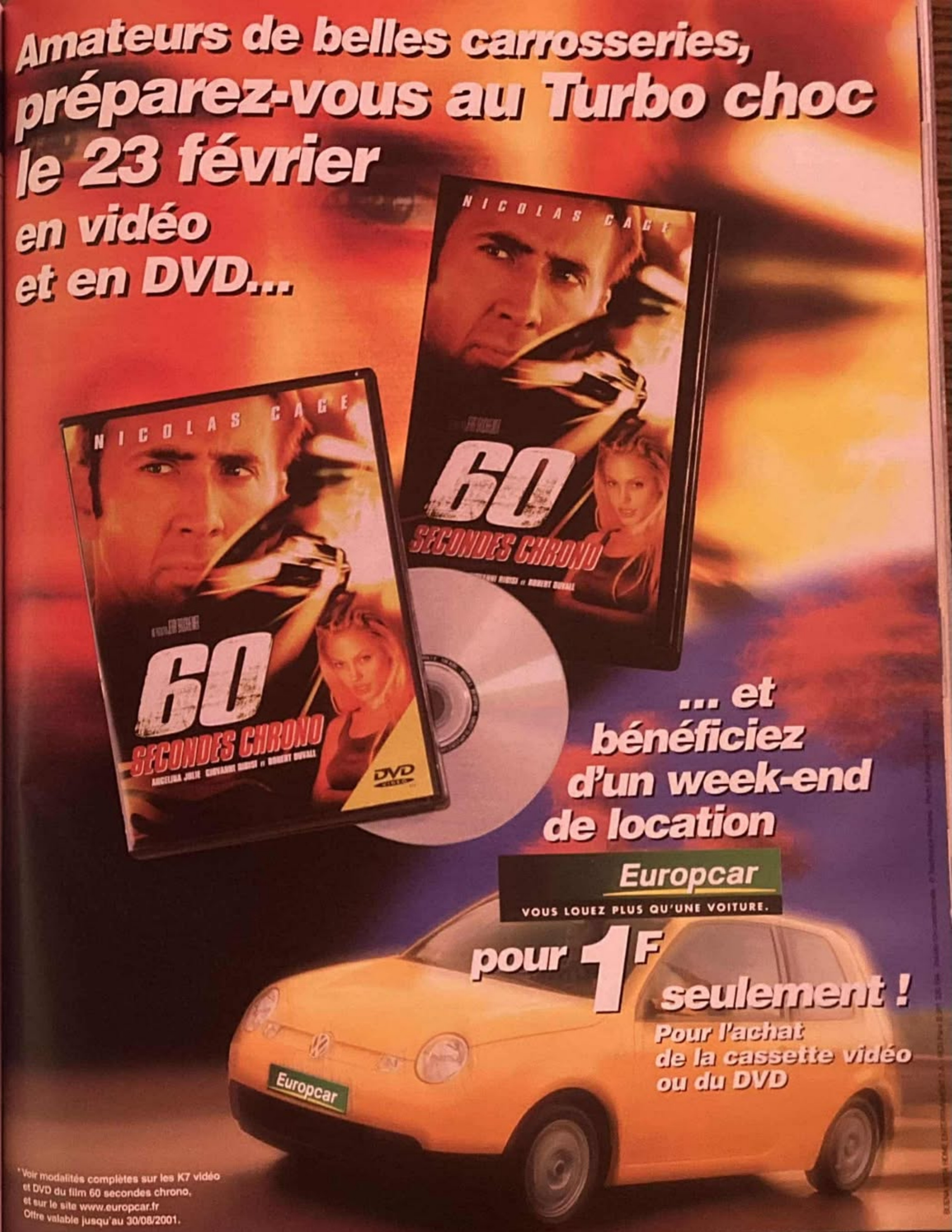
Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, simple couche

L'essentiel : Une réédition zone 2 qui mérite franchement le détour. Le chef-d'œuvre de James Cameron a été remixé en 5.1 et dégaine un râtelier de bonus impressionnants, tous présents sur un second DVD qu'il faut des heures pour examiner.

15 points de repère (totalement inutiles) pour s'y retrouver

Uzi 9 mm : l'une des armes préférées de Terminator, avec le semi-automatique calibre 12, le 45 à long canon et viseur laser, mais aussi le Fusil à plasma à 40 W, en rupture de stock au moment du tournage.
555 91 75 : numéro de téléphone auquel on peut joindre Sarah au Tech-Noir, un club de Pico boulevard où elle a trouvé refuge (sous une table).
555 14 39 : celui auquel on peut joindre Sarah au Tiki, un motel de banlieue où elle a aussi trouvé refuge (chambre 9).
266-1218 : numéro de la benne à ordures dans laquelle Kyle se réfugie. Il y est difficile à joindre.
Pugsley : nom du lézard de Sarah. Elle le troquera plus tard contre un berger allemand anonyme.
Mouflette : petit nom de la copine avec laquelle Sarah partage son appartement. En fait, elle s'appelle Ginger.
« Le tueur de l'annuaire » : surnom donné à Terminator, alors qu'il ensanglante les pages blanches à la lettre « C », comme Connor.
Skynet : nom de l'ordinateur central.
JC Oil Cie : société à laquelle Terminator « emprunte » un camion citerne pour faire le plein des sens.
P-M : en français, les Patrouilles de la mort ; en anglais, les Hunter Killers (HKs). On nous les promet pour 2029.
KFLB : radio que Sarah écoute en voiture.
DN 38416 : matricule de Kyle Reese.
132 : numéro de la section de combat où Kyle officiera de 2021 à 2027.
119 : numéro du véhicule de service que Schwarzy « emprunte » aux flics.
101 : référence du modèle de Terminator en magasin (traduite en 001 dans la V.F. !).
102 : nombre de Dalmatiens au dernier recensement chez Disney.



Genre : Sous le plus grand chapiteau du monde
Studio : Danjaq/Eon/United Artists
Éditeur : MGM
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1983
Durée du film : 2h05
Réalisateur : John Glen
Producteur : Albert R. Broccoli
Acteurs principaux : Roger Moore, Maud Adams, Louis Jourdan, Kristina Wayborn, Kabir Bedi, Steven Berkoff, David Meyer, Desmond Llewelyn.
Musique : John Barry
Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net : www.jamesbond.com

Photos Prod

Octopussy

par Christophe Séfrin

Du bon Bond pour la PS2, un DVD sur-vitaminé du côté des bonus pour un film qui reste très bondien. Pour compléter sa collection…

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

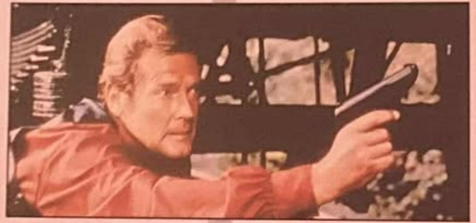
Dolby Digital 2.0 surround

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

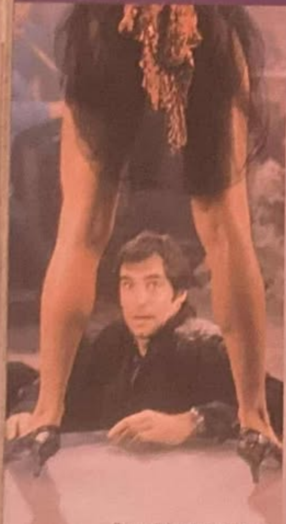
L'essentiel : Au risque de se répéter, tous les Bond en DVD méritent de passer par votre console ! Celui-ci n'échappera pas au tiroir de la PS2 : image luxuriante, bonus diaboliques… sûr que Q est encore passé par là. Sortez le pad et le PPK !

Aujourd'hui encore, *Octopussy* - du nom de sa JBG (James Bond Girl) - s'apprécie sans modération. Plongé dans les abysses d'un vaste trafic d'œuvres d'art, 007 découvre que la pièce qu'il traque jusqu'à Udaipur n'est que la partie émergée d'un complot visant à faire péter une bombe atomique en RDA. Roger Moore sauvera-t-il encore le monde ?



Presque intégralement tourné en Inde, *Octopussy* livre son lot de scènes d'anthologie (le pré-générique fut originellement développé pour *Moonraker*). Comme ces cascades sur les wagons d'un train lancé à pleine vitesse, ou ces combats aériens au réalisme si stupéfiant qu'il est recommandé de se munir d'un cachet de Nautamine avant d'appuyer sur Play. Le DVD restitue ces séquences non sans (gracieuse) majesté. Pour un film de cette génération, l'image est re-mar-qua-ble ! Comme les gadgets du film (sous-marin croco, stylo à l'acide pour dissoudre les métaux et… la « dernière télé à cristaux liquides » !), les bonus du disque valent leur pesant de roupies. Le making of (33 min) est d'une maniaquerie redoutable dans sa façon d'aborder, avec le souci du moindre détail, l'histoire du film. On y apprend, par exemple, que le contrat avec Roger Moore ayant expiré, chaque nouvelle aventure de Bond devait être renégociée avec l'acteur. Rien n'était gagné. À tel point que l'actrice suédoise Maud Adams (*Octopussy*) effectua des essais avec James Brolin, alors pressenti pour remplacer Moore au pied levé. Ce casting, parmi d'autres documents essentiels, nous est offert. Cadeau ! Un autre reportage (20 min) rend par ailleurs hommage au travail du décorateur Peter Lamont, entré en bondomania dès 1963, année où il recréa de toutes pièces Fort Knox pour les besoins de *Goldfinger*. Deux extraits du storyboard (dont la fin du film), montés et sonorisés, illustrent parallèlement le monumental travail qu'un tel long métrage impose en préproduction. Du coup, le commentaire audio de John Glen resté en V.O. est le seul pétard mouillé de ce feu d'artifice.

Genre : L'action ne suffit pas…
Studio : Danjaq/Eon/United Artists
Éditeur : MGM
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1990
Durée du film : 2h07
Réalisateur : John Glen
Producteurs : Albert R. Broccoli, Michael G. Wilson.
Acteurs principaux : Timothy Dalton, Carey Lowell, Robert Davi, Desmond Llewelyn, Talisa Soto, Anthony Zerbe, Frank McRae.
Musique : Michaël Kamen
Date de sortie du DVD : 7 mars 2001
Plus d'infos sur le Net : www.jamesbond.com



Une qualité de l'image variable… selon les passages.

Photos Prod

Permis de tuer

par Christophe Séfrin

Du nouveau pour votre collection Bond. Mieux vaut être anglophile pour apprécier les plus de ce DVD…

Les fans de Ian Fleming sont à peu près d'accord. Timothy Dalton est le seul acteur à avoir prêté ses traits à Bond qui soit fidèle au héros de l'écrivain. Comble du paradoxe, il est aussi celui que le grand public a le moins aimé… Après cette aventure mexicaine où 007 assume une vengeance personnelle envers un baron de la drogue, Pierce Brossnan sera engagé au service secret de sa majesté (*GoldenEye*, 1995). Le film devait s'appeler « Licence revolved » (Licence révoquée), 007 se faisant retirer son permis de tuer par M après avoir pris quelques libertés avec le règlement. Selon John Glenn, les Américains ne comprenaient pas le mot « révoqué ». Ce Bond fut donc rebaptisé. Tournée en Floride mais surtout au Mexique pour compresser les coups de production, cette histoire froide comme le canon d'un Walter PPK ne laisse guère la place à l'humour ni au charme légendaire de 007. Place y est entièrement donnée aux scènes d'action. Le DVD s'en délecte. Explosions, collisions, avions, sans oublier la course-poursuite finale en camions, les effets arrière dopent la piste anglaise en 5.1. Bizarrement, la qualité d'image est en dessous de nos espérances. Beaucoup de poussière, taches blanches et parasites altèrent par moments le spectacle. Rien à dire sur la variété et l'intérêt des bonus (la jaquette oublie d'ailleurs d'en indiquer certains) : coulisses du film (31 min), 2 courts métrages sur le tournage (dont un expliquant les cascades en camions), 2 clips, 2 bandes-annonces, et plus de 100 photos. Non sous-titrables, les 2 commentaires audio en anglais sont en fait une succession d'interviews, les unes avec le réalisateur et les acteurs, les autres avec les techniciens.

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (anglais) et Dolby Digital 2.0 surround (français)

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Dernière apparition de Timothy Dalton dans la série, ce 007 gagne en scènes d'action ce qu'il délaisse en humour et charme. Toujours autant de bonus pour se constituer ses propres archives bondiennes et un film qui, malgré une qualité d'image décevante, offre un son grand frisson.

Genre : Y a-t-il un pilote dans le DVD ?
Studio : Carolco Pictures
Éditeur : Studio Canal Vidéo
Distributeur : Studio Canal Vidéo
Date de sortie du film : 1990
Durée du film : 1h47
Réalisateur : Roger Spottiswoode
Producteurs : Michael J. Kagan, Daniel Melnick.
Acteurs principaux : Mel Gibson, Robert Downey, Jr., Nancy Travis, Ken Jenkins, David Marshall Grant, Lane Smith.
Musique : Charles Gross
Date de sortie du DVD : Disponible

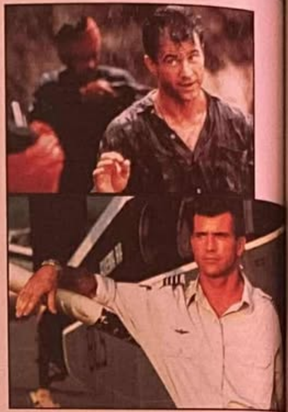
Photos Prod

Air America

par Christophe Séfrin

Une curiosité en soi que ce CD DVD… Les fans du beau Mel craqueront sans doute, mais les adeptes du DVD crieront au scandale.

Tout le monde est d'accord sur le fait qu'*Air America* n'est pas un grand film. Connaissant les avantages du support DVD, on était tout de même en droit de s'interroger sur le rendu visuel et sonore de la chose. Cette comédie où des aviateurs casse-cou apportent le soutien non officiel des U.S.A. au Laos durant la guerre du Vietnam allait-elle transformer nos PS2 en simulateurs de vol ? Presque. Poursuivant sa politique de remasterisation, l'éditeur nous offre une copie du film entièrement nettoyée, aux couleurs et aux contrastes ravivés. La qualité des images est vraiment impeccable, confinant parfois au remarquable et surpassant celle de films beaucoup plus récents. En Dolby Surround, le son est tout à fait honorable, même si notre préférence va à la piste originale, claire et nettement moins sourde que la V.F. Donc, oui, *Air America* en DVD, ça l'fait ! Là où il y a crash, c'est au compartiment bonus. On se doute bien que l'on ne va pas visionner un 52 min sur le tournage, mais de là à nous envoyer le pack-presse (E.P.K.) même pas dégrossi, on crie au je-m'en-foutisme ! Ça s'appelle « Documentaire exclusif du tournage ». Déjà, y a embrouille. Ce module débute par la featurette du film (super bande-annonce promo). Les choses auraient pu s'arrêter là et beaucoup s'en seraient contentés. Seulement voilà que déboulent les bribes d'interview de Gibson, Downey Jr et Spottiswoode (les mêmes que celles de la featurette), la bande-annonce (proposée par ailleurs sur le DVD) et sept extraits du film en 4/3 ! La totale promo pour les télés ! Autrement dit, on nous fourgue non seulement des éléments en double mais pire, des éléments que personne ne semble avoir visionnés avant de les coller sur le DVD. Y a forcément des têtes qui vont tomber…



- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 2.0 Surround

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Une comédie guerrière qui vaut pour ses scènes d'action et une copie image et son entièrement remasterisée. La section bonus, fourguant l'intégrale du pack-promo du film lors de sa sortie, nous prend carrément pour des idiots.

Genre : Ragging Banderas
Studio : Touchstone Pictures/Shanghai'd Films
Éditeur : CTV International
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h59
Réalisateur : Ron Shelton
Producteurs : Stephen Chin
Acteurs principaux : Antonio Banderas, Woody Harrelson, Lolita Davidovich, Tom Sizemore, Lucy Liu.
Musique : Alex Wurman
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Les Adversaires

par Christophe Séfrin

Une fois encore, un film qui ne payait pas de mine et qui pourtant, grâce à la bande son DTS, se transforme en une espèce de *Ready 2 Rumble*…

On aurait tort de ranger ce face-à-face au rayon des films d'action. Les adversaires s'affrontent en deux temps : il y a d'abord un road-movie, ensuite un face-à-face destructeur sur le ring, une « sorte d'opéra étrange », selon son réalisateur. « Road-movie », parce que Vince et Cesar, deux boxeurs de Los Angeles sont attendus le soir même à Las Vegas pour remplacer au pied levé deux confrères défaillants. « Face-à-face », car nos acolytes sont les meilleurs amis du monde et que, dès le premier round, il faudra se battre comme chien et chat. Entre eux, une souris bien balancée (Lolita Davidovicth), qui explose enfin dans un rôle aux mensurations de son talent. 95 C, pas moins. Le combat final (vingt bonnes minutes !) est évidemment un morceau de choix, mais il y aura eu auparavant la traversée du désert californien en cabriolet. Les opportunités pour échanger des vacheries ne manquent pas. Celles de faire des rencontres non plus, comme cette auto-stoppeuse, éroto-gag du film, où Lucy Liu s'y révèle une drôle de nympho-dame…. Le DTS, proposé en V.O. comme en V.F., distribue les coups avec un punch très généreux. Le son est mat, sec. Chaque protagoniste du film s'exprime brièvement dans les extras du DVD. Mais point d'interview digne de ce nom, le disque se contentant de nous refourguer sans montage préalable l'EPK (Electronic Press Kit) du long métrage, ensemble d'images promo offert aux chaînes de télévision lors de sa sortie en salle. À l'arrivée, une featurette (16 min) et quelques bribes d'entrevues oscillant entre 50 secondes (!) et 2 min 50, le tout complété par les sempiternelles filmos et bandes-annonces. En comparant V.O. et V.F., on découvre non seulement que le DTS est plus clair que le Dolby Digital 5.1, mais surtout que « tchiqui-tchiqui-boum-boum » se traduit en français par « zizi-panpan ». Et apprendre ça grâce au DVD, ça n'a pas de prix.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français imposé sur les V.O.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 et DTS

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Pas seulement un film sur la boxe, d'abord une comédie où Antonio et Woody se déchaînent. Pas seulement un DVD, un très bon DVD, avec une qualité d'image et de son époustouflante. Les bonus, eux, auraient mieux fait de rester au vestiaire…

Genre : Dans l'enfer du Vietnam
Studio : Alcor/Le Studio Canal +/Rengency/Warner
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 1993
Durée du film : 2h15
Réalisateur : Oliver Stone
Producteurs : A. Kitman Ho, Robert Kline, Arnon Milchan, Oliver Stone.
Acteurs principaux : Haing S. Ngor, Joan Chen, Hiep Thi Le, Tommy Lee Jones, Robert John Burke.
Date de sortie du DVD : Disponible
Musique : Kitaro, Randy Miller.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, espagnol, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Une fresque violente mais touchante qui ferme le triptyque vietnamien d'Oliver Stone. Malgré quelques imperfections, l'image du DVD est magnifique et le 5.1 fait admirablement son office. 48 min de scènes coupées en bonus, c'est bien. Avec un commentaire sous-titré comme celui du film, c'eut été mieux…

Photos Prod

Entre ciel et terre

par Christophe Séfrin

Le dernier volet de la saga d'Olivier Stone sur le Vietnam. À voir ou posséder si les autres volets vous ont fait vibrer.

Oliver Stone est un type qui n'a pas de pot. Le DVD de *Tueurs nés* a eu des soucis à l'allumage (la V.F. passait en version espagnole à partir du chapitre 28). Il a donc fallu le represser. Celui de *Platoon*, prévu bientôt chez Fox/Pathé/Europa sera totalement vierge de bonus, et celui-ci voit ses propres commentaires sur les bonus rester en V.O. alors qu'ils devaient être sous-titrés. Dommage, le commentaire audio livré par Stone tout au long de son film est passionnant ! Le réalisateur y révèle pourquoi il a choisi l'histoire de cette gamine de la banlieue de Saigon pour clore sa trilogie sur le Vietnam (après *Platoon* et *Né un 4 juillet*). Touchant, poignant, émouvant, violent, militant, lent, alarmant et flippant, *Entre ciel et terre*, c'est tout cela à la fois. Malgré quelques imperfections (nombreuses taches et poussières), l'image est superbe. Le son, quant à lui, fait un excellent boulot sur les enceintes arrière. Après les scènes coupées, ce DVD invente les scènes tronçonnées. Pas moins de 48 min de séquences supplémentaires figurent au registre des extras du disque, dont l'intégralité du début alternatif. Cette vision en noir et blanc du retour de l'héroïne dans son village natal - celui-ci n'étant plus occupé que par quelques fantômes du passé - est sous-titrée, comme les huit autres extraits du film proposés et qu'Oliver Stone dut supprimer à l'issue d'un premier montage jugé beaucoup trop long. On peut d'ailleurs choisir de visionner ces scènes soit avec leur son d'origine, soit avec les explications du réalisateur. Un type bien, ce Stone, qui explique longuement sa passion du cinéma et sincèrement son incompréhension du système hollywoodien : « En Angleterre, déclare-t-il durant le commentaire audio sur son film, les acteurs considèrent comme privilège le fait de pouvoir tourner dans un long métrage. Aux États-Unis, ils réclament 20 millions de dollars avant d'avoir lu le scénario. »

La plupart des suppléments sont en V.O. Dommage !

Genre : Putain d'guerre
Studio : BBC/Deep Indigo Productions
Éditeur : Éditions Montparnasse
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 2h51
Réalisateur : Peter Kosminsky
Producteur : Nigel-Stafford-Clark
Acteurs principaux : Matthew Macfayden, Cal Macaminch, Don Dickinson, Damian Lewis, Shaun Dooley, Tom Ward.
Musique : Debbie Wiseman
Date de sortie du DVD : 21 mars 2001

Photos Prod BBC

Warriors, l'impossible mission

par Christophe Séfrin

Ce n'est pas vraiment un film, ce n'est pas un DVD extraordinaire, mais il invite à une réflexion intelligente sur la guerre et tout ce qu'elle implique.

La jaquette indique « … dans la lignée de *Il faut sauver le soldat Ryan* ». Faut peut-être pas en rajouter… Ce téléfilm anglais unanimement salué par la presse française lors de sa diffusion ouvre les yeux sur l'horreur du conflit bosniaque qui, en 1992, était pour les Serbes l'occasion d'une répétition générale avant la guerre du Kosovo. À travers le portrait d'un petit groupe de soldats britanniques en mission sur le terrain pour l'ONU, le réalisateur dresse le procès de la force d'interposition, contrainte par son mandat d'assister, impuissante, à la purification ethnique. Difficile pour ces soldats de la paix de ne pas laisser parler, malgré l'uniforme et la mission, leur cœur d'homme ! Malgré une certaine lenteur propre au format télé, la reconstitution livrée par Kosminsky (il avait réalisé en 92 une adaptation des *Hauts de Hurlevents* avec Juliette Binoche) est une véritable bombe dans le jardin des Nations Unies. Beaucoup d'images proches de l'insoutenable et de scènes à la force émotionnelle extrême imposent de réserver ce film à un public averti. On est plus proche du documentaire que de la fiction et l'on ira davantage vers cette édition DVD pour s'informer que pour se divertir. À regarder avant le film *Le Dessous des cartes*, une explication brève (5 min) mais claire de la situation géopolitique et du contexte des événements que l'on a bien souvent du mal à comprendre.

Quand le DVD se fait plus documentaire et informatif que fictif.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français imposé sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 2.0 stéréo

1.66 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Le choc d'un téléfilm anglais sur la guerre en Bosnie. La quasi-absence d'interactivité sur le DVD est compensée par l'intérêt majeur de ce portrait sans fard d'un groupe de soldats britanniques en mission sur le terrain pour l'ONU. Âmes sensibles, restez derrière la ligne de front…

Achetez-les tous !

TF1 Vidéo aurait vendu près de **3 millions de DVD et de VHS** de la série *Pokémon* ! On dit : « Respect… »

Collectibles

C'est chez des collectionneurs privés que la plupart des suppléments présents sur le **Collector** de *Lawrence d'Arabie* (sorti le 27 mars) ont été retrouvés. Les studios auxquels le film appartient n'avaient plus rien dans leurs archives… Puisqu'on vous dit de garder vos cartes Pokémon ! !

PD[VD]M

La part de marché du film français représentait, l'an passé, quelque douze petits pour cent du volume des ventes de DVD et VHS en France. Les films étrangers caracolent à 52 %, les dessins animés représentent 24 % et les hors-films (documents, musique…), 12 %.

Free DVD's

Après avoir obtenu la réduction du délai vidéo à six mois et l'arrêt des ventes de DVD zone 1 ne respectant pas les législations en vigueur en France, le SEV (Syndicat de l'Édition Vidéo) entend désormais travailler sur la « **traçabilité des fichiers illicites** », donc des copies pirates d'œuvres cinématographiques. Va y avoir du boulot…

Films en ligne

Le site Napster, qui a tant fait parler de lui, en donnant accès gratuitement à tout ce que la terre contient d'enregistrements musicaux, compte étendre ses activités au monde de l'image. Cette fois, avec l'accord des ayants droit…

Dinosaure avancé

Finalement, c'est à la **mi-mai** que l'édition zone 2 de *Dinosaure* sera lancée en France par Disney. Attention, un coffret Collector est prévu pour Noël, avec 2 DVD et des bonus monstrueux.

Genre : **Space Invaders ou Starship Troopers**
Studio : **Universal Pictures**
Éditeur : **Columbia Tristar/Universal**
Distributeur : **Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo**
Date de sortie du film : **2000**
Durée du film : **1h44**
Réalisateur : **David Twohy**
Producteurs : **Tom Engelman**
Acteurs principaux : **Vin Diesel, Cole Hauser, Radha Mitchell, Keith David.**
Musique : **Graeme Revell**
Date de sortie du DVD : **Disponible**

Photos Prod

Ce DVD mise tout sur le film laissant pour compte les bonus.

Pitch Black

par François-Cyril Géroult

Un bon petit film de S.F. adroitement mené qui mérite le détour. Les aliens débarquent en masse sur PS2 !

Film de série B par excellence, *Pitch Black* est une réussite artistique et commerciale totale. Ce film à petit budget, à peine 25 millions de dollars, est loin d'être ridicule face aux dernières superproductions hollywoodiennes. Le responsable ? David Twohy, un réalisateur talentueux qui soigne le scénario et la mise en images par des trouvailles visuelles toujours plus inventives. Le but ? Surprendre le spectateur à tout moment, ne jamais le laisser deviner le déroulement de l'histoire, et ce jusque dans les cinq dernières minutes du film, mais chut ! Avec Twohy derrière la caméra, il est impossible de gagner au jeu du « Tiens, je te l'avais dit ! », ni du « Oh ouais, je m'en doutais ! ». La trame de *Pitch Black* est pourtant simple. Suite au crash d'un vaisseau spatial sur une planète inconnue, la dizaine de rescapés, dont un dangereux criminel, se retrouve confrontée à des méchantes bébêtes carnivores qui ne supportent pas la lumière. Une chance, la planète ne connaît pas l'obscurité grâce aux trois soleils l'entourant. Mais pas de bol, une éclipse s'annonce… Une véritable course contre la montre pour la survie s'engage alors. L'occasion rêvée pour la PS2 de s'offrir, en DVD, un peu de Resident Evil avec des séquences gores et bien stressantes. Nul doute alors que la bande-son en Dolby Digital 5.1 participe énergiquement au spectacle. Les effets stéréo à l'arrière sont aussi nombreux qu'efficaces, et parfaitement secondés par des basses tonitruantes prêtes à vous faire décoller du canapé. L'image est tout simplement exceptionnelle, ne présentant aucun défaut dans la gestion du contraste et des couleurs. La tâche se révélait pourtant complexe avec de nombreuses scènes nocturnes, et des images très lumineuses extrêmement colorées ou totalement désaturées. Seuls la qualité et le traitement des suppléments ont été aspirés par un trou noir. Les menus sont en anglais, et peu de bonus sont sous-titrés dans la langue de Molière. À commencer par les deux commentaires audio uniquement en V.O., ainsi que les filmographies et les notes de production. Les sous-titres français font leur apparition sur les deux bandes-annonces du film et sur le court making of promotionnel, qualifié dans ce cas de featurette sans aucun intérêt, puisqu'il est question du film et non de sa fabrication. Il reste alors dans ce vide galactique interactif une surprise de taille : le bonus de l'espace. Le document intitulé Raveworld Pitch Black event nous plonge au cœur d'un gros clip techno de 20 min. Une idée curieuse qui ne profite même pas d'un son en 5.1, mais seulement d'une stéréo peu dynamique. L'illustration parfaite qu'un bon film n'est pas obligatoirement synonyme de bon DVD.

- *Langues : français, anglais, espagnol, itallien.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un film flippant à souhait et mené de main de maître sur un DVD techniquement au top, mais malheureusement rempli de suppléments sans intérêt ou réservés aux anglophones.

Genre : Satire
Studio : Charles Gassot et les Films A4
Éditeur : Pathé
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h48
Réalisateur : Agnès Jaoui.
Producteurs : Charles Gassot, Christian Bérard
Acteurs principaux : Agnès Jaoui, Jean-Pierre Bacri, Alain Chabat, Gérard Lanvin, Anne Alvaro
Musique : Jean-Charles Jarrell
Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net : www.legoutdesautres.com

Photos Prod

Le Goût des autres

par François-Cyril Géroult

Un DVD simple mais un film touchant et véritablement intelligent.

Agnès Jaoui et Jean-Pierre Bacri, deux noms qui ont comme un petit air de famille… Et pour de nombreuses raisons. Après avoir cosigné le scénario du film de Cédric Klapisch, le couple d'acteurs-scénaristes passe à la vitesse supérieure : Agnès et Jean-Pierre écrivent, interprètent, Jaoui filme, et elle le fait avec passion et talent. Plébiscité aux Césars, nominé pour l'Oscar du meilleur film étranger, vu par plus de 3,7 millions de spectateurs, c'est un bon début pour une première réalisation. *Le Goût des autres* est un film sur le goût des autres. Les vôtres, le mien, basés sur des certitudes et des préjugés, mais qui évoluent au gré des rencontres, au cours de nos conversations. On assiste tout simplement à cette évolution de l'état d'esprit des protagonistes, devenant des personnes attachantes et émouvantes. C'est subtil, intelligent, et le duo Chabat-Lanvin, criant de vérité, donne le ton dès la première scène. Techniquement, le DVD affiche autant de qualités que le film, l'image est superbe mais un léger flou occasionne un manque de définition général. Le Dolby Digital 5.1 au service des dialogues et de la musique se permet de laisser échapper quelques basses du caisson. Les menus sont animés et le peu de suppléments parfaitement soignés, des filmographies déroulantes aux bandes-annonces du film. Mais le bonus à apprécier d'urgence est un trop court making of. Centré sur le premier « rôle » d'Agnès Jaoui en tant que réalisatrice, il est agrémenté de nombreuses images du tournage témoignant de la bonne humeur qui régnait sur le plateau.

- *Langue : français*
- *Sous-titres : français pour malentendants, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : *Un premier film brillamment écrit, interprété et réalisé pour ce DVD aux suppléments pour lesquels heureusement qualité ne rime pas avec quantité.*

Genre : Thriller X-filien
Studio : Artisan Entertainment
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Studios
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h35
Réalisateur : David Koepp
Producteurs : Gavin Polone, Judy Hoflund.
Acteurs principaux : Kevin Bacon, Kathryn Erbe, Illeana Douglas, Kevin Dunn.
Musique : James Newton Howard.
Date de sortie du DVD : 20 mars 2001

Hypnose

par Christophe Séfrin

Kevin Bacon a des hallucinations ! Le son DTS aidant, on les partagera sans mal avec lui tout au long d'un thriller mystique gentil et sans surprise.

« Je ne suis pas Cronenberg ! » David Koepp l'avoue, dans son commentaire audio. Il ajoute cependant : « Dead Zone a beaucoup influencé mon film. » On pourrait aussi évoquer *Shining*, *Un jour sans fin* ou *Sixième sens*. Si les Kubrick, Ramis et Shyamalan ne sont pas loin, on ne peut cependant pas accuser le réalisateur d'avoir tubé sur ses voisins. *Hypnose* est adapté d'un roman de Richard Matheson, auquel on doit *L'homme qui rétrécit*, des épisodes de *Twilight Zone* et *Star Trek* ou encore le scénario de *Duel*, de Spielberg. L'histoire est celle d'un père de famille victime de rêves prémonitoires après une petite hypnose entre amis. Dès que l'on a compris que ses visions vont l'entraîner sur les traces d'une jeune fugueuse, la fin du film ne justifie plus forcément les moyens. Et son dénouement nous apparaît, comme une évidence. *Hypnose* manque de surprises, c'est un fait. On se gardera d'ailleurs de visionner la bande-annonce avant le film, celle-ci en disant beaucoup trop sur l'intrigue. Dès lors, libre à chacun de se livrer à l'expérience (interdite) et d'apprécier, l'interprétation de Kevin Bacon totalement habité par son personnage. Les menus animés en 3D et 5.1 du DVD sont propres et réservent un petit bonus caché (même sous la torture, on ne vous dira rien !). Dans le module « audio », on ouvrira indifféremment les vannes du Dolby Digital 5.1 ou celles du DTS, l'un et l'autre flux offrant de très belles poussées d'adrénaline, ponctuées par des graves amples et profonds. L'image du film est de belle texture malgré des noirs parfois charbonneux. Outre 5 spots TV, des filmos, un vidéoclip et une featurette (4 min 55), les bonus manquent de consistance. C'est donc plus volontiers que l'on ira puiser matière à nos questions dans le commentaire du réalisateur, offert avec sous-titres français.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français imposé sur les pistes V.O., français pour malentendants*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : *Un gentil thriller pour flirter avec le surnaturel. Avec ses superbes menus 3D, le DVD invite à une projection où les pistes 5.1 proposées ajoutent terriblement à notre stress. La case bonus est hélas presque vide…*

Photo Prod

Le DTS permet d'accroître l'angoisse ambiante du film.

Ce mois-ci dans FHM, le meilleur du web...

100 SITES PAS TRÈS NETS !

NOUVEAU
www.fhm.fr

En vente dès le 23 février

FHM FOR HIM MAGAZINE — TYPIQUEMENT MASCULIN

Purple rain

Une pluie de suppléments, dont deux commentaires audio, s'abattra sur le DVD des *Rivières pourpres*, le film de Matthieu Kassovitz, dont la sortie est prévue en France le 25 avril. Le disque bénéficiera de deux pistes audio, l'une DTS, l'autre Dolby Digital 5.1 et - c'est à confirmer - d'un agrément THX.

Indy-nous tout !

L'an passé, pour le 1er avril, le site perso français dvdfurax avait beaucoup fait parler de lui, en montant de toutes pièces un vaste canular : après voir façonné des jaquettes plus vraies que nature, Furax les avait balancées sur le Net et annoncé la sortie mondiale de la série... ***Indiana Jones* en DVD**. Même à Hollywood, le gag avait fait grand bruit. Il n'empêche, d'après nos informations, il semble que, cette fois, l'édition de la saga « spielberguienne » soit bel et bien à l'ordre du jour chez Paramount. Peut-être même pour 2001.

Des chiffres...

Il y a actuellement plus de **2 000 DVD** référencés en France, contre à peine plus de 1 000, il y a tout juste un an.

... et des lettres

Certains magasins commercialisant encore des **DVD zone 1** sont actuellement victimes de lettres de dénonciation auprès de l'Alpa (Association de Lutte contre la Piraterie Audiovisuelle) de la part de leurs concurrents qui... commercialisent aussi du zone 1.

Un coup pas très parfait

Madonna demandait beaucoup trop d'argent pour que le DVD de son film *Un couple presque parfait* contienne des suppléments. On l'attend quand même de pied ferme.

Genre : **Lei Wulong au Far West (ou Tekken Western)**
Studio : **Touchstone Pictures, Spyglass Entertainment**
Éditeur : **Touchstone Home Video**
Distributeur : **Buena Vista**
Date de sortie du film : **2000**
Durée du film : **1h45**
Réalisateur : **Tom Dey**
Producteurs : **Roger Birnbaum, Gary Barber, Jonathan Glickman.**
Acteurs principaux : **Jackie Chan, Owen Wilson, Lucy Liu.**
Musique : **Randy Edelman.**
Date de sortie du DVD : **Disponible**

Photos © Touchstone Pictures

Shangaï Kid

Artiste du combat factice, Jackie Chan fait ici un tour au Far West. Un indispensable pour tous les fans de l'acteur, une curiosité pour les autres.

par François-Cyril Géroult

Après le western spaghetti, voici le western nouilles chinoises. Jackie Chan interprète Chon Wang (prononcer « John Wayne »), un garde impérial quittant sa Chine natale pour le Far West suite au kidnapping de la princesse Pei Pei. Humour et coups de poing, cow-boys et Indiens, cheval de fer et fusillades, tous les ingrédients sont réunis pour passer un agréable moment en compagnie de notre combattant cascadeur préféré. Le plaisir est également visuel, avec un festival de couleurs et une définition remarquable. L'image magnifie le décor naturel et les superbes paysages du film. Vite ! un billet d'avion pour l'Amérique ! La partie son n'est pas en reste car le Dolby Digital 5.1 fait preuve d'une belle ampleur et déborde d'énergie. Le caisson de grave et les enceintes arrière sont constamment sollicités. Un DVD sur le chemin de la perfection stoppé net par des menus figés et surtout par la présence d'un commentaire audio non sous-titré. À croire que l'éditeur pense que ce genre de bonus n'intéresse personne. Heureusement la suite est plus soignée. Les huit scènes coupées sont proposées en V.O. sous-titrée et en 16/9 dans une qualité d'image équivalente à celle du film. La scène du rail se révèle étonnante et spectaculaire car les effets spéciaux pyrotechniques et numériques y sont stupéfiants. Également sous-titrées, les coulisses du tournage (23 min) sont divisées en sept parties, dont deux retiendront particulièrement votre attention. La comédie de Jackie souligne les points communs entre le comique de Jackie Chan et celui de Buster Keaton, le second ayant servi de modèle au premier. *Shangai Kid* dissimule d'ailleurs un clin d'œil facilement identifiable à ce comique du noir et blanc. Puis Choo choo boogie dévoile les secrets de fabrication de la scène coupée du train explosant. Sur fond de musique country s'enchaînent les images de la création de la maquette, la mise en place des caméras et des explosifs, puis l'ajout des effets numériques. Enfin, une pression sur le pad fera terminer ces copieux bonus en musique avec le Yeah, Yeah, Yeah d'Uncle Kracker.

Les bonus nous dévoilent les ficelles des scènes les plus explosives.

Jackie Chan en DVD

Fan de Jackie, l'éditeur Metropolitan vous gâte avec la sortie d'une collection à 99 F consacrée au fou du kung-fu. Au programme, les premiers films joués et/ou réalisés par la star du cinéma chinois à partir des années 70. Malheureusement pas de V.O., juste une V.F. risible qui frise le ridicule. L'image non restaurée n'est pas parfaite, mais le 16/9 apporte un plus incontestable. Et pour que votre collection Chan soit complète, le sympathique DVD du film *Mister Cool* vous propose un bonus exclusif : un document d'une durée de 1 h 15 retraçant le parcours de la star, sa vie et sa carrière.

- *Langues : français, anglais, espagnol, tchèque.*
- *Sous-titres : anglais, français, espagnol, néerlandais, tchèque, croate, grec, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (anglais, français, espagnol)
Dolby Surround (tchèque)

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Combats et humour dans l'esprit bon enfant de Jackie Chan, images époustouflantes de beauté et nombreux bonus pour ce DVD 100 % cow-boy.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

1 an/11 nos de PlayStation®2 Magazine — 539 F(1)

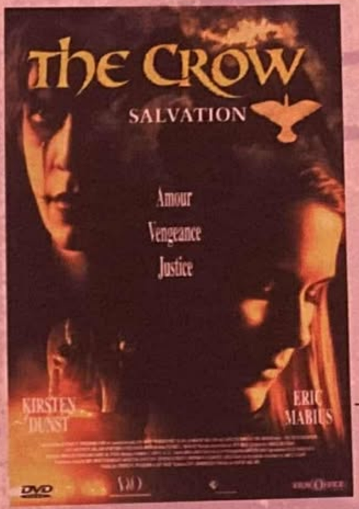
AVEC

11 CD ou DVD de démos, vidéos...

+

Le DVD *The Crow 3* — 169 F(2)

Retrouvez en DVD le 3e volet de la série *The Crow*, en V.F. et V.O. sous-titrée.
Bonus : notes de production et bandes-annonces.



~~708 F~~

POUR VOUS SEULEMENT 555 F(3)

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

A RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 51

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 CD ou DVD)
+ Le DVD *The Crow 3* au prix de 555 F au lieu de ~~708~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Date de naissance :
e-mail :

(1) Prix de vente [illegible] marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et le DVD The Crow 3 [illegible] réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 juillet 2001. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Cut !

Chez Fox, on considère **les scènes coupées** comme le bonus préféré des amateurs de DVD, devant les making of.

Sergi et Harry

Les préparatifs de l'édition de *Harry, un ami qui vous veut du bien* s'achèvent (sortie fin avril). Elle comportera bien **2 DVD**. Le premier proposera le film de Dominik Moll en Dolby Digital 5.1 et DTS, le second, un making of d'une bonne trentaine de minutes et des scènes coupées et commentées. En outre, un livret de 24 pages sera offert dans le boîtier.

Rugissements

Le DVD zone 2 de *Tigre et dragon*, de Ang Lee, avec Chow Yun Fat et Michele Yeoh, sera entièrement produit et développé par **Warner France**. *Donjons et dragons*, lui, atterrit dans l'escarcelle de Film Office. Va falloir nous les soigner, ceux-là…

Mise en boîte

Passé les 400 000 DVD de ***Gladiator*** vendus, le film de Ridley Scott quittera son actuel boîtier cartonné pour un boîtier Amaray, plus classique et moins prestigieux…

Moratoires Disney

Aladdin, La Belle et la bête, Le Roi lion, Cendrillon, Bambi… les plus grands chefs-d'œuvre des studios Disney sortiront, comme au bon vieux temps de la vidéo, à raison d'**une nouveauté chaque année** pour des durées limitées.

DVD Park

À quelques dizaines de milliers près, le parc de lecteurs DVD français se composait, fin 2000, de 1 200 000 platines de salon. En y ajoutant la PS2 et les lecteurs DVD-Rom, on se situerait **entre 2 200 000 et 2 500 000 appareils**. Rappelons que 19 millions de magnétoscopes tournent encore dans les foyers…

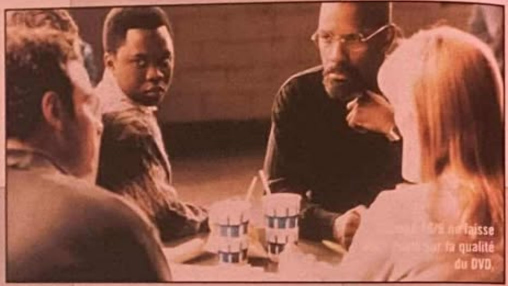
Genre : Ready to Rumble
Studio : Metropolitan Film Export, Beacon Pictures
Éditeur : Metropolitan Film & Video
Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2h19
Réalisateur : Norman Jewison
Producteurs : Armyan Bernstein, John Ketcham, Norman Jewison
Acteurs principaux : Denzel Washington, John Hannah, Liev Schreiber, Deborah Kara Unger, Vicellous Reon Shannon
Musique : Christopher Young
Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net : www.metrofilms.com/hurricane

Photos Prod

Hurricane Carter

par François-Cyril Géroult

Une histoire vraie, un sujet intelligent, un DVD bourré de bonus passionnants… Que demande le peuple ?



[illegible] ne laisse [illegible] sur la qualité du DVD.

Incroyable, mais vraie ! Telle est l'histoire de Rubin « Hurricane » Carter, boxeur noir américain très prometteur, arrêté et emprisonné à perpétuité pour un triple homicide qu'il n'avait pas commis. Une illustration dramatique de la bêtise humaine, exprimée au travers du racisme le plus primaire, qui sévissait dans les années soixante aux États-Unis : en dehors du blanc comme couleur de peau, aucune chance d'être innocent. Le scénario simplifiant la véritable histoire est inspiré de deux livres. Le premier, *The Sixteenth Round*, écrit en prison par Rubin Carter et racontant sa tragique aventure. Le deuxième, *Lazarus and the Hurricane*, relatant le combat mené par un jeune noir et un groupe de Canadiens pour obtenir la libération du boxeur. C'est Norman « papy » Jewison, bientôt quarante années de réalisation au compteur, qui est aux commandes de ce film poignant, conclusion d'une trilogie antiraciste commencée, en 1967, avec *Dans la chaleur de la nuit*, puis *Soldier's Story*, en 1984. Le passionnant commentaire audio sous-titré de Jewison nous éclaire sur le soin apporté au film et la difficulté de retranscrire telle quelle la véritable histoire. D'un côté, une extrême rigueur historique en tournant sur le vrai lieu du crime et en utilisant des images d'archives ainsi que la chanson de Bob Dylan composée en 1973. De l'autre, la création d'un personnage fictif avec le flic acharné contre Hurricane et la réduction du groupe d'une dizaine de Canadiens à seulement trois personnes. Plusieurs compromis donc, pour éviter au film une durée excessive qui atteignait déjà les trois heures, à l'origine. Il est tout naturel de retrouver cinq scènes coupées sur le DVD (20 min), toutes précédées d'une explication du réalisateur sur les raisons de leur absence, l'ensemble étant sous-titré. Le film n'est pas le seul à avoir subi un régime amincissant, puisque Denzel Washington a perdu une vingtaine de kilos au cours d'une année d'entraînement intensif, comprenant jusqu'à 2 heures de combat par jour. Il impose une présence physique et morale exceptionnelle au service d'une interprétation magistrale. Mais la véritable star du film se trouve dans le making of (20 min) également sous-titré, puisque l'authentique Hurricane y confie son étonnement devant l'engouement que son histoire a suscité. Cet homme dégage une joie de vivre bien réelle quasi palpable. Ces copieux suppléments sont complétés par les filmographies des acteurs et du réalisateur, ainsi que les bandes-annonces du film en V.F. ou V.O. sous-titrée et celles des titres à venir. Les qualités techniques de ce DVD sont à la hauteur de son interactivité : la perfection est proche. Les menus soignés sont animés et musicaux. L'image 16/9 est magnifique, en couleurs comme en noir et blanc. La bande-son en Dolby Digital 5.1 anglais ou français est complétée, en V.F. par une piste DTS encore plus punchie. Un DVD de chevet plein d'espoir et de bonus, indispensable !

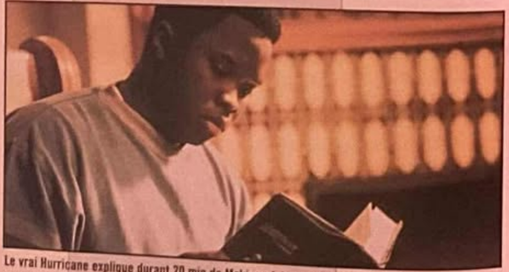
- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

dts *Dolby Digital 5.1 (anglais, français) et DTS (français)*

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'ensemble : Un DVD soigné au service d'une histoire vraie extrêmement poignante et magnifiquement interprétée. L'ensemble est techniquement excellent et sous-titré pour notre plus grand plaisir.



Le vrai Hurricane explique durant 20 min de Making of, les polémiques soulevées par son procès.

Genre : Vendredi 13, 3
Studio : Craven-Maddalena Films/Dimension Films/Konrad Pictures
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h54
Réalisateur : Wes Craven
Producteurs : Cary Konrad, Marianne Maddalena, Kevin Williamson.
Acteurs principaux : Neve Campbell, Courteney Cox-Arquette, Lance Henriksen, Jenny McCarthy, Parker Posey, David Arquette.
Musique : Marco Beltrami
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Les bonus vous dévoileront des anecdotes « people » sur le couple Cox-Arquette.

Scream 3

par Christophe Séfrin

Le troisième volet d'une trilogie populaire qui fait dans le qualitatif. Les bonus, quant à eux, auront simplement oublié d'être intelligents voire intéressants. Dommage, il y en a tout un disque...

Ce n'est pas Kevin Williamson qui a écrit le scénario et cela se voit. Signée Ehren Kruger, cette nouvelle histoire de *Scream* relance totalement notre intérêt pour des personnages qui gagnent en épaisseur. Mieux que *X-files* (où après 7 saisons, l'écheveau de l'intrigue n'a toujours pas été dénoué), ce *Scream 3* livre des clés, presque toutes. Sidney, Gale et Dwight reprennent du service, tandis que le tournage de Stab 3 (l'adaptation de leurs aventures sur grand écran) est ensanglanté. Bien que l'on soit en terrain connu, avec ces clins d'œil au cinéma, ces ados éventrés et ces vieux démons, la saga, totalement réaffûtée, n'a jamais connu suspens plus tranchant.

Le DVD profite de ce coup de neuf, de ces 2 600 000 serial-spectateurs France et d'une critique quasi-unanime pour surfer sur la vague des éditions à deux disques. Le premier en est sans conteste le point d'orgue, avec le film proposé en Dolby Digital 5.1 et DTS. L'un et l'autre standard font sérieusement fonter l'adrénaline, lorsque l'arme blanche du meurtrier sort de son fourreau. Ça fait comme un « tchchchchching ! » dense et aigu, vibrant sur les enceintes comme un cadavre chaud secoué, sur le carrelage, par d'inextinguibles convulsions. L'image, parfaitement claire et définie, s'avère irréprochable. Les sous-titres français pour malentendants sont évidemment les bienvenus. Le second DVD révolutionne le genre, en inventant le making of fleur bleue (le comble pour un film globules rouges...). Durant 11 minutes (V.O. sous-titrée) désarmantes de mièvrerie, on en apprend plus sur les rencontrailles et épousailles de Courtney Cox et David Arquette sur le plateau que sur le tournage du film ! Cerise sur la pièce montée, David va jusqu'à se rappeler son « meilleur souvenir » autour de la trilogie... : le jour où, sur le tournage de *Scream 1*, il embrassa, pour les besoins du scénario, Courtney dans un fossé !!! Du pain bénit pour l'émission *Célébrités*. Suivent cinq scènes coupées - dont un début et une fin alternatifs - avec possibilité de commentaires par Wes Craven, sa productrice et son monteur. À part pour la première scène proposée, ils ne savent d'ailleurs plus très bien ce qui justifia l'absence de ces séquences au montage final. En 6 minutes, *Tournage de la trilogie* rassemble des images de plateau des trois films, en 4 min 45, Creed entonne *What if* dans sa version clippesque et, en 7 min 16, les ratés de *Scream 1 & 2* attestent que le bêtisier est décidément un genre inintéressant sur DVD s'il n'offre rien de plus que les répliques oubliées par les acteurs. Une fois n'est pas coutume, on se serait finalement contenté du commentaire audio de Craven, convivial, qui permet une relecture amusante du film.

Genre à l'honneur actuellement, découvrez les bêtisiers des 3 *Scream*.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, français pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 2*

dts *Dolby Digital 5.1 et DTS en V.F. et V.O.*

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, simple couche

L'essentiel : La qualité de pressage du film, tant pour le son (DTS et Dolby Digital 5.1) que pour l'image, l'emporte sur celle, médiocre, des suppléments proposés. Un succès en salle qui pourrait bien être réédité en DVD.

Mon œil !

Neve Campbell l'affirme, dans *Scream 3*, les « clins d'œil au cinéma sont encore plus appuyés » que dans les précédents épisodes. Effectivement, tous y passent : Hannibal Lecter et *Le Silence des agneaux*, *Seven* et Brad Pitt, *Le Parrain*, *Reservoir Dogs*, Sharon Stone... jusqu'à George Lucas et sa *Guerre des étoiles*. Mais, là, attention, c'est du grand art : ce n'est autre que l'actrice Carrie Fisher (ici dans le rôle d'une archiviste) qui pointe du doigt une certaine Princesse Leila. On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même...

Genre : Gran Turismo
Studio : Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer Films.
Éditeur : Touchstone Home Video
Distributeur : Buena Vista
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h53
Réalisateur : Dominic Sena
Producteurs : Jerry Bruckheimer, Mike Stenson.
Acteurs principaux : Nicolas Cage, Angelina Jolie, Robert Duvall, Will Patton.
Musique : Trevor Rabin
Date de sortie du DVD : Disponible

60 secondes chrono

par François-Cyril Géroult

Photos Prod

Si vous ne rêvez que de Gran Turismo, ce *60 secondes chrono* pourra peut-être vous enthousiasmer. À condition de ne pas être difficile.

La dernière production Bruckheimer fait preuve d'une belle baisse de régime moteur, ça tourne au ralenti ! Pourtant, 50 voitures de folie à voler en une nuit, l'idée était plutôt alléchante et le pari paraissait excitant. Mais ça ne fonctionne pas. Le réalisateur aurait dû troquer son nom avec celui plus approprié d'une écurie française de Formule 1, célèbre pour ses non-résultats. Le casting (Nicolas Cage et Angelina « Tomb Raider » Jolie), l'attrait pour les belles bagnoles et une bande-annonce ultra-speed, présente en V.F. sur le DVD, sont peut-être responsables de l'étonnant succès rencontré en salle en France : 2,5 millions de spectateurs. Seule la longue et unique poursuite à la fin du film provoque une montée d'adrénaline. Une séquence dynamique détaillée en trois parties dans un bonus intitulé « course-poursuite ». C'est sur le principe du sur-découpage des suppléments que se construit l'interactivité morcelée, au lieu de réunir l'ensemble dans un copieux making of. Vous voilà donc contraint à jouer du pad pour visionner des vidéos de quelques minutes. L'occasion d'apprendre que Cage, véritable passionné de voitures, a suivi des cours de conduite afin de pouvoir réaliser lui-même un maximum de cascades, ou de se détendre en musique avec le clip du film interprété par le groupe The Cult. À noter que la section « commentaires de Jerry Bruckheimer » n'offre pas un commentaire audio mais l'accès à un document de 7 min à la gloire du producteur, et à une biographie et une filmographie ultra-complètes. Attention ! Pas d'inquiétude, ne touchez pas aux réglages de votre télé qui fonctionne sûrement très bien : les couleurs explosées, surtout dans les tons jaune orangé, sont tout à fait normales. C'est le style du film, parfaitement fidèle à la copie cinéma et exempt de tout défaut. Le son multicanal 5.1 justifie la présence du canal de graves à grand renfort de vrombissements de moteurs et de basses surpuissantes sur les passages musicaux.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français, arabe, grec, hébreu.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : La dernière production Bruckheimer, le spécialiste du film d'action, manque malheureusement de punch sur la durée. Les nombreux suppléments sous-titrés rendent cette édition DVD convenable.

Genre : Armageddon
Studio : DreamWorks SKG
Éditeur : DreamWorks Home Entertainment
Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1998
Durée du film : 1h56
Réalisateur : Mimi Leder
Producteurs : Richard D. Zanuck, David Brown.
Acteurs principaux : Robert Duvall, Téa Leoni, Elijah Wood, Vanessa Redgrave, Morgan Freeman, Maximilian Schell, James Cromwell.
Musique : James Horner
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Deep Impact

par Christophe Séfrin

Les adeptes d'effets spéciaux seront sans doute ravis et comblés par ce *Deep Impact*-là... Les amateurs de bonus passeront, quant à eux, leur chemin...

L'été 1998 restera celui de l'apocalypse. Cette année-là, deux films voulant faire passer les humains pour de vulgaires dinosaures au crépuscule de leur existence sortent simultanément sur les écrans américains. *Deep Impact* et *Armageddon*. Le premier est produit par Spielberg, le second par Disney. Si *Armageddon* reste à ce jour un best-seller DVD sur le marché français, il faudra suivre de près la carrière de cette copie non conforme qui, malgré un script encombré d'une galerie de personnages à la psychologie au raz des pâquerettes (avant d'être au raz de marée !), a toutes les chances de s'imposer - thème oblige - dans les linéaires. L'histoire nous propulse en terrain connu. Destination : une comète de 500 milliards de tonnes qui risque de nous tomber sur la tête. Et 500 milliards de tonnes sur le crâne, ça fait mal... Loin d'être détestable, cette fresque américano-américanisante manque, certes, d'humour à la Bruce Willis mais pas d'effets spatiaux. ILM (Industrial Light and Magic) a encore frappé, offrant des séquences spéciales qui semblent avoir été réalisées pour ce DVD tant leur qualité visuelle profite pleinement du support. À défaut de DTS (qui existait lors de l'exploitation du film en salle), le Dolby Digital 5.1 fait son ouvrage, avec des graves très soutenus et des ambiances totalement enveloppantes. On pourrait palabrer sur l'absence dramatique de suppléments, mais on sortira grandi par le visionnage des deux seules bandes-annonces proposées. La première, mollassonne en diable, ferait presque de l'anti-pub au film. La seconde, grâce à un montage au cutter et à des bruitages incisifs, s'impose comme une véritable leçon de marketing.

- *Langues : français, anglais, espagnol, italien.*
- *Sous-titres : français, portugais, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Produit par le soldat Spielberg et ses compagnons d'arme de DreamWorks, ce film catastrophe chasse sur les terres d'Armageddon mais n'en a pas le panache. Bien que manquant singulièrement de bonus, sa copie DVD est presque parfaite et permet de régler au décibel près son ensemble 5.1.

Genre : Hurlements
Studio : Fidélité Productions/Le Studio Canal+/
Gloziel Diffusion
Éditeur : Pathé !
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h23
Réalisateur : Lionel Delplanque
Producteurs : Marc Missonnier, Olivier Delbosc.
Acteurs principaux : Clotilde Courau, Clément Sibony,
Vincent Lecoeur, Alexia Stresi, Maud Buquet,
François Berléand, Denis Lavant
Musique : Jérome Coullet
Date de sortie du DVD : 21 mars

Photos © T. Braunerr/Prod

Promenons-nous dans les bois

par Christophe Séfrin

À découvrir, une production pleine de charme et d'horreur, sur une édition DVD de qualité. Pour ceux qui veulent sortir des sentiers battus.

Jan Kounen s'était déjà penché sur *Le Petit Chaperon rouge* dans un moyen métrage avec Emmanuelle Béart (*Le Dernier Chaperon rouge*, sur le DVD collector de *Dobermann*). Delplanque conserve la trame du conte pour nous narrer l'histoire d'une petite troupe de jeunes comédiens venus offrir un spectacle dans un château perdu en forêt. Tous les ingrédients sont là : les lieux (isolés), le propriétaire (étrange), les futures victimes (jeunes, belles ou beaux), le méchant (masqué)… Déjà vu ? Pas forcément… Le film, que son réalisateur définit comme un « slasher et un film d'horreur », parvient véritablement à faire monter la tension, parfois proche de l'insoutenable. Les idées visuelles abondent : angles de vue, cadrages, gros plans récurrents… cette promenade est novatrice.
Dans son commentaire audio (« la piste sonore du réalisateur », selon lui), Delplanque rappelle que l'étalonnage numérique du DVD (le dosage des couleurs, en quelque sorte) restitue beaucoup plus fidèlement sa volonté esthétique que la pellicule cinéma. L'image, en Cinémascope est effectivement excellente. En outre, le metteur en scène livre des anecdotes sur ses 7 semaines de tournage en Sologne. Également en bonus, le reportage que *Le Journal du cinéma* de Canal+ avait consacré à la sortie du film. Celui-ci est nettement en dessous du long extrait de *Comme au cinéma*, l'émission de France 2, proposé parallèlement, et qui fait totalement figure de making of. Signalons l'excellent travail sur les menus du DVD, en 3D et 5.1, qui bénéficient de superbes transitions. Une bonne idée enfin : celle qui consiste à regrouper sur un même écran, en marge de tous les sous-menus, un sommaire exhaustif qui permet d'accéder rapidement à toute l'interactivité du disque, du teaser à la filmo de Clotilde Courau…

- *Langue : français.*
- *Sous-titres : absents.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un bon petit film français flippant à souhait auquel ce DVD donne une nouvelle chance. Outre un making of passionnant mais trop court, le commentaire du réalisateur mérite toute notre attention.

Genre : Perdus dans l'espace
Studio : The Jacobson Compagny/Touchstone Pictures
Éditeur : Pathé !
Distributeur : PFC Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h49
Réalisateur : Brian de Palma
Producteurs : Tom Jacobson
Acteurs principaux : Gary Sinise, Tim Robbins, Don Cheadle,
Connie Nielsen, Jerry O'Connell, Peter Outerbridge,
Kavan Smith, Jill Teed.
Musique : Ennio Morricone
Date de sortie du DVD : 7 mars

Photos Prod

Mission to Mars

par Christophe Séfrin

Un film raté pour un DVD qui dévoile les coulisses passionnantes d'une super-production atypique.

Film fourre-tout, perdu dans l'espace étriqué d'un scénario à la psychologie américanisante et étouffé par une débauche de moyens techniques qui relègue forcément l'histoire à fond de cale, *Mission to Mars* projette De Palma dans un trou noir. Mission : impossible ! Entre *Cosmos 1999*, *Stargate* et *Contact*, son film cherche sa voie (lactée) sans jamais la trouver. Pas facile, la conquête de l'espace… 645 000 entrées en France. Autant dire rien, pour une œuvre de cette ambition.
Cependant le DVD est bon. D'abord, par la qualité de gravure du film, aux images lumineuses et extraordinairement définies. Ensuite, par ses vertus sonores : le Dolby Digital 5.1 fait littéralement décoller, par son ampleur et les mille et un détails acoustiques qui fourmillent sur nos 6 enceintes. Enfin, par son intéractivité. Les somptueux menus animés en 3D (et en 5.1 !) donnent le ton. 35 secondes d'intro pour parvenir au menu général (!), 22 de transition pour accéder aux extras (!!!) : on n'a pas vu mieux depuis *Alien* et *Abyss*.
Reconstitution de la surface marsienne, 53 000 litres de peinture pour colorer ce plateau grandeur nature, maquette de 7 mètres de la navette Mars II Recovery, création du Vortex dont les seules particules nécessitèrent 2 semaines de calculs sur ordinateur, tout est clairement expliqué. Amarré à ce module (la lecture se fait étrangement en continu), un extra baptisé « Visuel Effect Analyse » (18 min). Davantage d'infos sur le fameux Vortex y sont offertes. Un diaporama de 121 clichés regroupés par thèmes annonce la (presque) fin des hostilités : 6 bio/filmos déroulantes en français et l'on dépose les armes. Rien de tout cela, ou presque, n'est mentionné sur la jaquette qui se contente d'une ligne laconique : « menu animé 3D, bande-annonce, document « Vision to Mars », filmographies et galerie de photos ». Avec ça, sûr qu'on n'allait pas forcément réserver notre place sur le vol…

- *Langue : français, anglais.*
- *Sous-titres : français.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

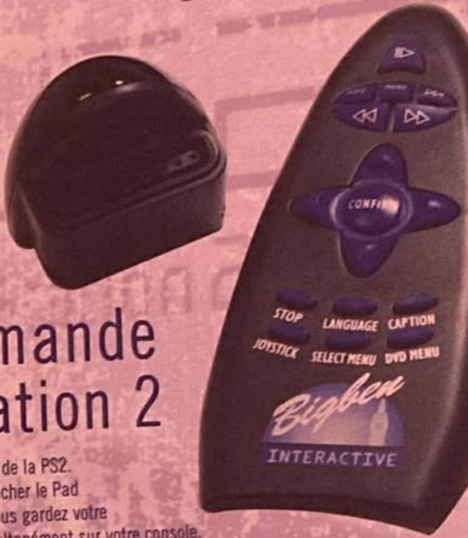
L'essentiel : Un film raté mais dont de nombreuses séquences, restituées avec réussite par le support DVD, offrent un véritable éblouissement. Les 40 minutes de making of proposées valent le détour tant cette Mission fut, avant d'être un échec, un monumental défi technique.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 n^os PlayStation®2 Magazine — 539 F(1)

+ 11 CD ou DVD de démos, vidéos…

+ La télécommande DVD PlayStation 2 — 99 F(2)



Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2.
Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

~~638~~ F

POUR VOUS SEULEMENT 519 F(3)
soit plus de 18 % d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 51

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine
pour 1 an (11 n^os + 11 CD ou DVD)
+ La télécommande DVD au prix de 519 F au lieu de ~~638 F~~
soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ____ Expire le : ____
Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Date de naissance :
e-mail :

(1) Prix de vente au numéro … (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livraison 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine (3) Vous pourrez acquérir séparément les magazines et … Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 juin 2001. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), … des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

par Christophe Sefrin

Hollywood recycle ses déchets !

Avec le fantastique essor du DVD, c'est toute l'industrie du cinéma américain qui se voit contrainte de faire les poubelles. Mission : retrouver les scènes qui auraient pu disparaître au montage de certains grands films. But : les exhumer sur DVD. Pas facile. Pourtant, avec les making of, les séquences inédites restent le bonus préféré des DVDphiles. Alors que la France embraye le pas, avouons-le : ça vaut le coup de fouiller…

On les appelle « inédites », « coupées » ou « supplémentaires ». Aujourd'hui, plus un blockbuster, plus un film d'envergure qui ne sorte en DVD dépourvu de scènes jamais vues auparavant. *Independance Day, Gladiator, Shanghaï Kid, Entre ciel et terre, Tueurs nés, The Patriot*, pour ne citer que les plus récents, tous nous font le coup du ciseau ! Fabuleuse valeur ajoutée lorsqu'elle revêt un réel intérêt, la scène coupée invite le cinéphile dans les coulisses mêmes de la production d'une œuvre. Avec elle, ce sont les secrets de la fabrication d'un long métrage qui sont livrés. On y distingue le brouillon de l'ouvrage, l'ingrédient qui ne devait pas être ajouté au plat. Et le réalisateur de nous entraîner en cuisine… N'ayant jusqu'alors été visionnée que par un nombre très restreint de personnes (l'équipe technique du film), la scène supplémentaire fait de nous des spectateurs privilégiés. Elle nous propulse dans l'intimité du studio et nous lie au metteur en scène à travers ses justifications sur l'emploi méthodique du cutter. Car le DVD ne se contente pas de donner. Il éduque. Ridley Scott n'est pas avare en confidences lorsqu'il commente la dizaine de séquences de Gladiator qui, selon ses dires, « ont mordu la poussière ». Proposées sur un second DVD (lire chronique par ailleurs), ces scènes coupées en salle de montage possèdent une grande valeur documentaire et artistique. Elles offrent, en effet, la possibilité de parcourir des terrains sur lesquels le film n'a finalement pas pu - ou osé ! - s'aventurer… Dans ses explications, le réalisateur va même jusqu'à exprimer certains regrets quant à ses actes de mutilation !

Les séances « Test » ont souvent raison des fins souhaitées par le réalisateur.

À la fin du *Déshonneur d'Elizabeth Campbell*, le couple Stone Travolta restaient initialement ensemble.

La coupe des vices ?

Scott, Oliver Stone (*Tueurs nés*), Sam Raimi (*Pour l'amour du jeu*), Simon West (*Le Déshonneur d'Elisabeth Campbell*), David O'Russell (*Les Rois du désert*)… ne s'improvisent pas garçons bouchers pour le seul plaisir de manier l'arme blanche. Généralement, les scènes coupées proposées dans les suppléments des DVD justifient de leur absence du montage final par plusieurs arguments : 1/ le film était déjà trop long et il a fallu le raccourcir pour des raisons commerciales évidentes ; 2/ elles ralentissaient l'action ; 3/ elles n'apportaient rien de concret qui ne soit impérissable ; 4/ elles faisaient allusion à des intrigues secondaires pas forcément justifiées ; 5/ elles ne « fonctionnaient » tout simplement pas. Comme cette séquence d'exécution - pourtant étonnante ! - extraite de *Gladiator*, où la paranoïa de Maximus n'est que plus inquiétante. Ou cette scène judiciaire de plusieurs minutes où Mickey et Mallory, les héros de *Tueurs nés*, emmènent le film dans une direction que son réalisateur ne souhaitait pas lui voir prendre. Ou encore ces émouvantes funérailles pourtant présentes sur le négatif original de *Horizons perdus*, le chef-d'œuvre de Frank Capra, mais évincées de façon incompréhensible des copies d'exploitation du film. Ou enfin ce passage que l'on découvrira fin avril dans le DVD de *Harry, un ami qui vous veut du bien*, du français Dominik Moll, et qui explique que le père du héros est décédé « de mort violente ». Tout un programme ! Ces éléments additionnels généralement accessibles avec les explications d'un des membres de l'équipe technique du film, en disent long sur le travail de postproduction. Se heurtant souvent à des choix cornéliens, les auteurs se voient parfois contraints de jeter aux orties des jours entiers de travail en deux coups de couteau. En visionnant certaines scènes coupées, on découvre ainsi de vraies perles ! Par exemple, une des premières séquences de *Sixième sens* (Haley Joel Osment y joue aux petits soldats devant Bruce Willis) fut évincée parce qu'elle donnait, selon son réalisateur, « trop d'informations trop tôt ». Elle risquait, il est vrai, de compromettre l'effet de surprise final. Un moment pourtant particulièrement émouvant ! Pareillement, la séquence baptisée « La balle rebondissante » et présente sur le DVD collector de *Men in Black* montrait comment Will Smith « gaffait » en semant une belle pagaille lors de sa visite du repère des MIB. C'était drôle, rythmé mais il en rajoutait des tonnes dans le second degré. Too much ! Citons encore Erin Brockovich dont les vingt-deux scènes inédites (pour 30 min de bonus !!!) étoffaient considérablement le personnage de Julia Roberts. Mais le film devait impérativement être plus court, alors…

Toutes les scènes coupées offertes par les DVD n'ont pas une telle valeur informative, loin s'en faut. Studios et éditeurs ont su très vite appréhender le potentiel commercial que ces « déchets » pouvaient représenter. Le plus souvent, sur les cinq ou six séquences supplémentaires proposées pour un même film en DVD, deux tout au plus méritent un coup d'œil attentionné. En étant médisant, on pourrait presque suspecter qu'à l'avenir, certains laissent la caméra tourner plus que de raison sur les plateaux, juste histoire d'alimenter la case « Séquences alternatives » de la future édition DVD de leur long métrage. On parie ?

Dans *Independance Day*, on découvrira des scènes inédites ainsi qu'une fin altérnative changeant le sens même du film.

Si vous avez manqué le début…

Dernier truc à la mode sur DVD… **les débuts alternatifs** ! Ce mois-ci, deux films proposent dans leurs suppléments une ouverture différente de celle connue des spectateurs : *Entre ciel et terre* (Warner) et *Scream 3* (Universal). Pour le second, le début alternatif est carrément mieux que celui qui a été retenu au montage !

Massacre au tomahawk

Cas typique du film ayant dû être raccourci : *The Patriot* (165 min, quand même !) propose dans son édition DVD une flopée de **scènes coupées** et commentées par leurs auteurs. Toutes, ou presque, ont dû être supprimées par souci de temps.

Ça vous la coupe

Rien de plus assommant pour le DVDphile que de visionner des scènes coupées sans explications. C'est encore le cas ce mois-ci avec le DVD de *La Neige tombait sur les cèdres* qui propose **21 min de séquences supplémentaires** sans que l'on sache pourquoi elles ont été évincées du montage final !

À l'Est, du nouveau !

Seul cas connu en zone 2 de **scènes inédites que l'on peut réintégrer** au montage final, le film du français Régis Wargnier, *Est/Ouest* (M6 Vidéo). L'utilisateur du DVD peut activer une option qui permet, durant la projection du film, d'appeler une scène coupée, là où elle a été coupée, lorsqu'un petit logo « ciseaux » apparaît à l'écran. Le réalisateur explique alors en voix off les raisons qui ont justifié son choix.

Sandra ni Bullock

Trois des personnages de *28 jours, en sursis*, avec Sandra Bullock, se mettent à nu dans autant de scènes coupées du film et présentes sur son édition DVD. Tous, sauf Sandra Bullock !

Chienne de vie

Dans le DVD de *Une vie volée*, de James Mangold, une vraie curiosité figure parmi les scènes supplémentaires : une séquence où Winona Ryder, victime d'une hallucination, se vautre dans un **bain de sang**. Aaaahhggrgr !

La faim alternative

Dans le registre « on vous montre tout », les fins dites « alternatives » suscitent systématiquement la curiosité des spectateurs. On devrait plutôt les baptiser « fins originelles », l'appellation alternative supposant que l'on soit libre de décider de l'issue du programme. La plupart du temps, ces images totalement inédites n'ont pas survécu aux projections test auprès du public, seul maître à bord à Hollywood, et qui impose souvent que les longs métrages s'achèvent d'une autre façon que celle initialement prévue. Étanchant son intarissable soif d'extras, le DVDphile se gargarise à raison de ces quelques minutes où les surprises abondent…
Dans *Le Déshonneur d'Elisabeth Campbell*, John Travolta et Madeleine Stowe devaient poursuivre leur route ensemble, alors que dans la version finale du film, ils se quittent. Il se passe le contraire avec Val et Rhonda, les héros de *Tremors*, qui, finalement, vont s'embrasser, alors que Ron Underwood, le réalisateur du film, souhaitait voir leur destin se séparer. « C'est l'une des leçons à tirer des conséquences que peut avoir l'enthousiasme du public », raconte le metteur en scène à propos des projections test. « Il peut changer le cours du film, même si l'on a un autre avis que lui ». Parfois, cela n'est d'ailleurs pas sans modifier le message même du film. Exemple de taille : dans la version originelle de *Independance Day*, ce n'est pas Mister President qui sauve le monde, mais un pilote ivre qui, à bord de son biplan, se sacrifie pour l'humanité. Dans l'édition spéciale du film en DVD, cette version est présentée et commentée par son réalisateur Roland Emmerich. Il confesse : « C'était formidable du point de vue comique, mais on perdait en crédibilité quand l'avion passe près des F-18 ». Parce que le président des États-Unis pilotant un F-18, c'était crédible ?

Petits plaisirs entre amis

De la nouveauté, de la réédition, des éditions spéciales avec des morceaux collector dedans, dans le DVD, tout est bon et le mois de mars s'annonce sans prion…

6 mars
Docteur Folamour, édition spéciale (Gaumont/Columbia)
Jumanji, édition spéciale (Gaumont/Columbia)
Les Acteurs (Universal Pictures Vidéo)
Un couple presque parfait (Buena Vista)

7 mars
Tuer n'est pas jouer (Fox/Pathé/Europa)
Supernova (Fox/Pathé/Europa)
Les Thunderbirds 1 & 2 (Fox/Pathé/Europa).

13 mars
The Blues Brothers, édition collector (Gaumont/Columbia)

8 mars
Star Trek 5 (Paramount)

20 mars
Amistad (Universal Pictures Vidéo)
Le Pacificateur (DreamWorks)
Fourmiz (DreamWorks)
Prémonitions (Universal Pictures Vidéo)
Man on the Moon (Warner)

21 mars
X-Men (Fox/Pathé/Europa)
Piège fatal (TF1 Vidéo)
Crying Freeman (Metropolitane Vidéo)

27 mars
Lawrence d'Arabie, édition spéciale (Gaumont/Columbia)

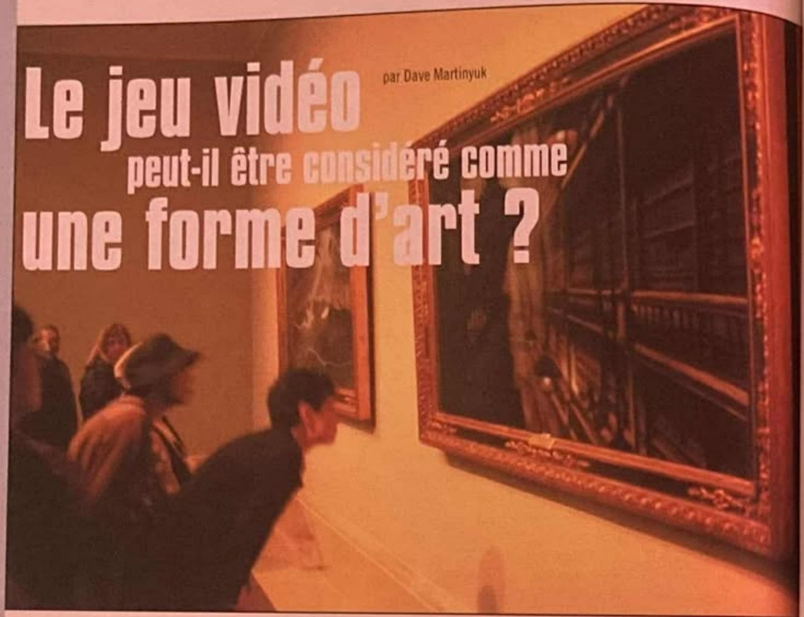
3 avril
Hollow Man : l'homme sans ombre (Gaumont/Columbia)
Jet Set (Studio Canal)

5 avril
Mission : impossible 2 (Paramount)

La rubrique Réflexion de Play2Mag s'apparente ce mois-ci à un véritable sujet de philo. Rapprocher le jeu vidéo et l'art paraîtra évident à certains, aberrant à d'autres, la plupart des gens regardant les arguments des deux partis avec un petit sourire décontenancé. Lançons-nous à l'eau et tentons l'exercice. C'est notre façon à nous de nous distinguer…

Le jeu vidéo peut-il être considéré comme une forme d'art ?

par Dave Martinyuk



En guise de remarque liminaire, je tiens tout d'abord à remercier les 5 ou 10 % de lecteurs qui auront le courage de lire cet article jusqu'au bout. Merci, merci, merci, je vous aime ! Cela étant précisé, redevenons sérieux et commençons cet article dans la joie et la bonne humeur… Avant de tenter de répondre à la question que pose ici le sujet de cet article, il faut procéder à une analyse froide des termes, et tenter de définir ce qu'est une œuvre d'art (car il est implicite que la « forme » d'art s'identifie ici à une œuvre). Grande question… L'État nous aide indirectement à y voir plus clair lorsqu'on se penche sur le statut fiscal de l'œuvre d'art* (rien n'y échappe), qui se divise en fait en sept catégories que nous allons survoler ici : 1) les tableaux, peintures et dessins, 2) les gravures, estampes et lithographies, 3) les productions d'art statuaire ou la sculpture en toutes matières, 4) les tapisseries et textiles muraux constitués de cartons originaux, 5) les exemplaires uniques de céramique, 6) les émaux sur cuivre et enfin, 7) les photographies. Notez que dans le cas des exemples 3, 4 et 6, les créations ne doivent pas être tirées à plus de huit exemplaires, sous peine de ne plus être considérées comme des œuvres d'art. Pour les photographies, la limite est de trente exemplaires. Pourquoi ces limites ? Une œuvre d'art ne doit-elle pas être unique ? Et la musique, impalpable, dont on ne parle pas ici, n'est-elle pas elle-même une forme évanescente et toute faite d'ondes de l'art ? Les considérations fiscales sont ce qu'elles sont et ont leurs inévitables limites… Il faut évidemment, et l'administration insiste lourdement sur ce point, que les créations soient entièrement exécutées à la main, sans l'aide d'aucun procédé mécanique. Il y a bien sûr des exceptions et des cas uniques intéressants. Par exemple, il a été jugé qu'un graphiste devait être considéré comme créant des dessins originaux, alors même que ces dessins sont effectués à l'aide d'un ordinateur, « cet outil ne constituant qu'un substitut informatique des techniques traditionnelles de dessin qui laisse sa place à l'inspiration artistique et à la dextérité manuelle de l'utilisateur ». Tiens, tiens, mais voilà qui est très intéressant dites-moi…

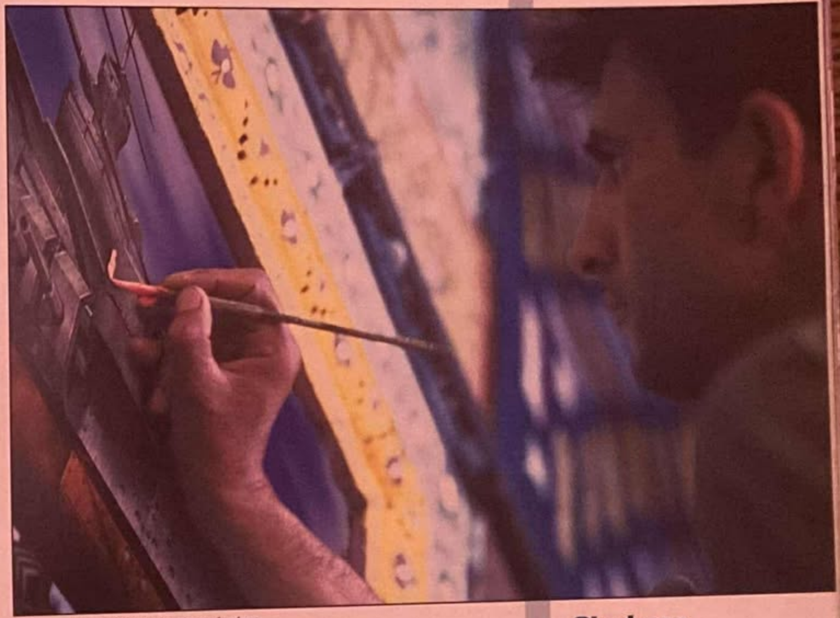
Ou l'on approfondit encore la définition de l'art…

Si l'on s'en tient à un pur aspect étymologique, le mot art vient du latin « ars », qui sert lui-même à traduire un mot grec : « techné ». « Techné » veut dire « métier » au sens d'habileté, de savoir-faire, de méthode dans l'exercice d'une activité qui produit quelque chose, habileté acquise par apprentissage et qui repose sur des connaissances empiriques. L'art est donc ce qui caractérise une activité qui produit quelque chose s'ajoutant à la nature, qu'il s'agisse d'un objet fabriqué ou d'une réalité qui n'est pas un objet comme un poème, par exemple. Le mot « art » a donc, par définition, une connotation laudative : l'art est toujours efficace, bon, utile. Là où il y a de l'échec, des ratés, il n'y a pas d'art, ou en tout cas pas assez. Il faut également savoir distinguer les productions naturelles de celles de l'art, tant il est vrai que la nature elle-même peut produire des choses qui s'apparentent à de l'art, que ce soit par leur forme ou par la façon dont elles sont produites. C'est, par exemple, le cas d'un coquillage, ou de l'agencement alvéolé d'une ruche. Il faut donc au final savoir distinguer le mécanisme et les instincts d'un côté (la nature), et la réflexion et la préméditation de l'autre (l'Homme). Telle est la thèse commune de Kant et de Marx sur la question. Bien évidemment, les différents éléments qui amènent à la conception d'un jeu vidéo sont de purs produits de l'Homme, réfléchis et prémédités. Il n'y a rien de mécanique et d'instinctif là-dedans. Cela ne répond toutefois pas encore à la question que pose le sujet de cet article. Mais nous allons y venir…

* Code Général des Impôts et Code de la Propriété Intellectuelle

L'œuvre d'art : concept figé ou en perpétuelle évolution ?

Dédions ce paragraphe à une citation de Paul Valéry, étonnamment visionnaire et lumineuse, lorsqu'on la lit en pensant au sujet de cet article : « Nos Beaux-Arts ont été institués, et leurs types comme leur usage fixés, dans un temps bien distinct du nôtre, par des hommes dont le pouvoir d'action sur les choses était insignifiant auprès de celui que nous possédons. Mais l'étonnant accroissement de nos moyens, la souplesse et la précision qu'ils atteignent, les idées et les habitudes qu'ils introduisent nous assurent des changements prochains et très profonds dans l'antique industrie du Beau. Il y a dans tous les arts une partie physique qui ne peut plus être regardée ni traitée comme naguère, qui ne peut pas être soustraite aux entreprises de la connaissance et de la puissance modernes. Ni la matière, ni l'espace, ni le temps ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours. Il faut s'attendre à ce que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art. » Après avoir lu, compris et absorbé ces phrases, on s'aperçoit que le débat concernant la notion d'œuvre d'art est sujet à moult discussions et controverses, comme s'il fallait se résigner à ne pas trouver de réponse absolue et comme si notre quête de la définition parfaite de l'art était vaine. On comprend aussi ici que Valery est conscient des bouleversements perpétuels que subit notre société et de l'inévitable révolution culturelle qui en découle, modifiant même, et de façon naturelle, notre perception de l'art. Les hommes qui ont posé la paume de leurs mains sur les parois des grottes de Lascaux, ou ceux qui ont travaillé des décennies pour construire des cathédrales qui nous écrasent de leur magnificence encore aujourd'hui, ne sont-ils pas un peu artistes ? J'aurais tendance à dire que oui et pourtant, lorsque ces hommes ont créé ce que nous admirons aujourd'hui, ils n'étaient pas considérés et ne se considéraient sans doute pas eux-mêmes comme des artistes. La réflexion de Valery semble donc juste. L'intérêt, maintenant, est de la superposer à notre présent pour tenter de voir dans quelle mesure le jeu vidéo, nouvelle forme d'expression, peut être considéré comme une forme d'art.



L'œuvre d'art ne laisse pas de place à l'instinct car la main de l'homme y applique une réflexion et une préméditation.

Illustration de Final Fantasy X, réalisée en images de synthèse par ExMachina.

« C'est par la sensibilité seule que l'on parvient à atteindre le vrai dans l'art. » (Kandinsky)

Ébauche pour le jeu King of Fighters.

La beauté des illustrations de Castelvania ne laisse aucun doute sur leur portée artistique.

Art et argent

Il faut savoir distinguer les artistes (qui évoluent dans la sphère des Beaux-Arts) des artisans, dans la mesure où ils se ressemblent énormément tout en se distinguant de façon étonnante. Ce qu'il faut, en fait, retenir, c'est que l'artisan travaille pour subsister et pour créer quelque chose d'utile. L'artiste, lui, ne travaille pas, ou en tout cas, son œuvre est créée sans que lui soit associée une finalité, si ce n'est celle visant à sa satisfaction personnelle. L'œil du spectateur est ensuite une récompense, un signe extérieur d'approbation ou pas. Il n'y a pas nécessairement de lien entre l'argent et l'art. Créer pour de l'argent, c'est même s'éloigner des aspirations premières que doit ressentir un artiste pour être considéré comme tel. Les deux ne sont toutefois pas incompatibles, et un peintre qui honore une « commande » peut effectivement créer une véritable œuvre d'art. Après tout, il faut bien vivre, à défaut d'exister vraiment (pour reprendre une citation d'Oscar Wilde)… La vocation d'une œuvre d'art est esthétique et non utilitaire. En ce sens, on se rapproche du Beau et l'on soulève une nouvelle question : ce qui est beau et qui fait donc naître un sentiment d'esthétique doit-il être considéré comme de l'art de par les sentiments qu'il fait naître en existant ? Cette réflexion de l'esthétique est indissociable du concept d'art, mais il faut y associer une idiosyncrasie naturelle (comprendre : une disposition qui fait que chaque individu ressent d'une façon qui lui est propre les influences des divers agents) propre à chacun. Mais cette question amène de multiples réflexions que nous n'avons évidemment, et malheureusement, pas le temps de soulever ici. Terminons simplement ce paragraphe fort à propos, avec une citation de Kant sur laquelle il sera bon de méditer : « Le goût est la faculté de juger un objet ou un mode de représentation par la satisfaction ou le déplaisir d'une façon toute désintéressée. On appelle beau l'objet de cette satisfaction. »

Trop d'arts tue l'art ?

Les paragraphes précédents ont précisé, de façon certes assez peu poussée (mais il existe des livres entiers sur le sujet, nous ne pouvons ici qu'essayer de les vulgariser), ce qu'il faut retenir et comprendre lorsqu'on parle d'artiste et d'œuvre d'art. Une réflexion préliminaire indispensable pour, désormais, tenter de savoir si le jeu vidéo peut être considéré comme une forme d'art. À cette question, on serait tenté de répondre oui, si l'on considère que le jeu, dans sa finalité, est la réunion de plusieurs arts. Il a bien fallu qu'un musicien s'occupe de la musique, qu'un graphiste travaille sur une planche à dessin ou/et sur son ordinateur… Les autres aspects (programmation, production) s'éloignent évidemment du côté artiste pour se rapprocher de l'univers artisan. Mais un artiste-peintre en tant que tel ne peut avoir le projet de toutes les couleurs qu'il emploiera pour créer l'œuvre qu'il commence ; l'idée lui vient à mesure qu'il la fait. Il serait même juste de dire que l'idée lui vient ensuite, comme au spectateur, et qu'il est lui-même spectateur de son œuvre en train de naître. C'est là le propre de l'artiste. Il faut que le génie ait la grâce de

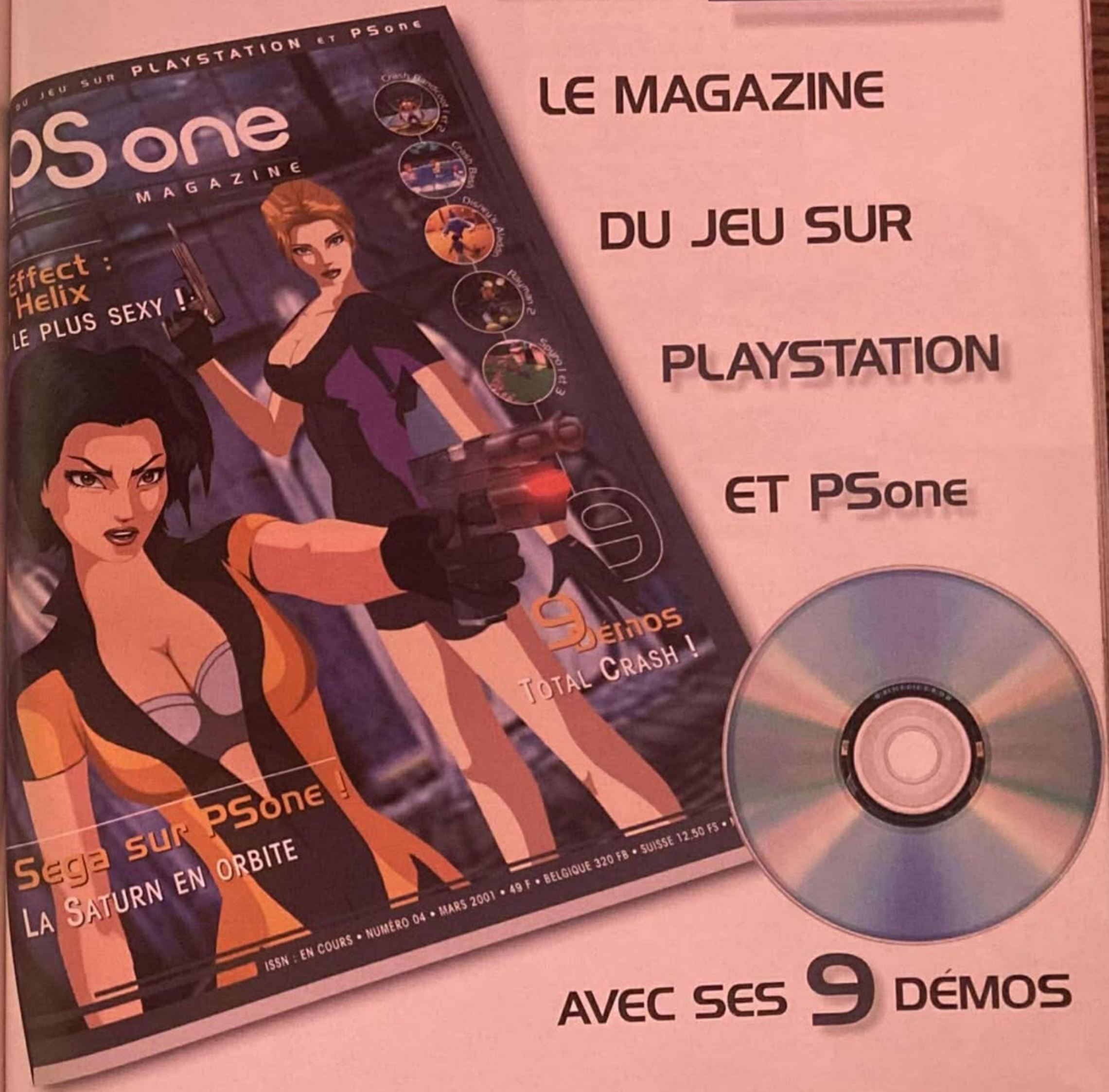
Vagrant Story, sublime jeu de Square (PSone).

Œuvre d'art virtuelle

Le 16 octobre 1996, pour la première fois à l'hôtel Drouot, une œuvre d'art exclusivement accessible sur Web était mise en vente aux enchères publiques : « Parcelle/réseau ». Cette oeuvre d'art virtuelle a été adjugée pour 58 000 francs à un acquéreur qui s'est vu remettre une enveloppe scellée, signée de la main de l'artiste et contenant le code secret permettant de bénéficier d'un accès exclusif à l'œuvre via Internet. Elle existe donc sur le Web et revêt, malgré son caractère virtuel, à la fois une identité juridique et une réalité économique. Cette singularité aura considérablement compliqué les règles habituelles du marché de l'art. Par exemple, l'acquisition d'une œuvre d'art sur Internet et son « importation » devrait, en théorie, donner lieu au prélèvement d'une TVA relative aux échanges extérieurs de 5,5 %. Évidemment, avec une œuvre que l'on ne peut pas matériellement appréhender, ce n'est pas évident…

PSone™ MAGAZINE

LE MAGAZINE DU JEU SUR PLAYSTATION ET PSone



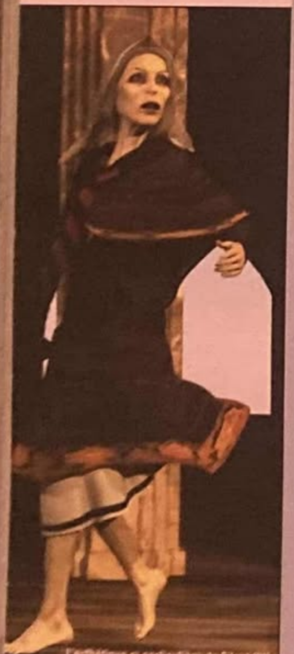
AVEC SES 9 DÉMOS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 8 MARS

« Tous les arts sont frères, chacun apporte une lumière aux autres. » (Voltaire)

nature et s'étonne lui-même. Ainsi la règle du Beau n'apparaît que dans l'œuvre, et y reste prise, en sorte qu'elle ne peut jamais servir, d'aucune manière, à faire une autre œuvre. Ce constat étant fait, on peut difficilement penser que ce que l'on crée pour un jeu vidéo bénéficie de telles libertés. Les jeux sont pensés, formatés et doivent très souvent correspondre à des genres et suivre des règles précises (exception faite de certains titres « mercenaires », tels Baby Universe ou Vib Ribbon). Maintenant, il est certain qu'un beau et bon jeu (un Final Fantasy, par exemple) bénéficie d'une esthétique recherchée (liberté étant laissée à des artistes comme Yoshitaka Amano) et qu'il fait naître des émotions. Le joueur s'y plonge et en retire un plaisir réel, comme à la lecture d'une œuvre de poésie par exemple, ou la découverte d'un tableau de Magritte. La réunion de tous les « arts » qui font naître un jeu vidéo, et ce dernier doit être jugé en tant qu'élément unique au final, ne correspond que très imparfaitement à la définition de l'art tel que nous avons tenté de le décrire dans ces pages. On peut estimer que certains éléments constituant le jeu vidéo peuvent être considérés comme de l'art (on peut ainsi parler de « dot art », une douzaine de pixels figurant un alien de Space Invaders) mais leur réunion et la finalité du jeu lui-même, dont le but est de se vendre (esprit mercantile), ne peuvent que difficilement passer pour des considérations artistiques pures et véritables. Mais peut-être peut-on dire, et bien malin qui affirmera le contraire, que le jeu vidéo représente une forme d'art en devenir…

Illustration de Tai Fu. On remarquera qu'elle est signée du nom de l'artiste.



L'esthétique si particulière de Silent Hill

Leur avis

1 : Olivier Masclef est le directeur de Widescreen Games, société de développement lyonnaise qui travaille actuellement sur une adaptation de Dune de Frank Herbert en jeu d'aventure. Olivier Masclef n'en est pas à son coup d'essai en matière de jeu vidéo, puisque, ancien de l'équipe d'Infogrames, il a été chargé de s'occuper du projet « Outcast », développé par Appeal.

Le jeu vidéo est un media, et il véhicule un contenu qui est censé toujours être de l'ordre du divertissement, mais celui-ci peut être fort varié : de la course de voiture au jeu de baston, en passant par le jeu d'aventure… C'est la nature du contenu qui permet de juger potentiellement du caractère artistique du jeu. Y a-t-il création ou simplement essaie-t-on de reproduire la réalité ? S'il y a interprétation de la réalité par les créateurs du jeu (et pas uniquement reproduction au mieux de cette réalité) ou création d'une réalité alternative (monde fantastique, mais aussi simplement création d'une histoire, de personnages), alors on quitte le monde du « reportage » et de la « simulation » pour rentrer celui de la création, et donc, potentiellement, dans celui de l'art. Je prends soin de dire « potentiellement », car aujourd'hui, la technologie, mais aussi souvent les thèmes des jeux, limitent souvent les capacités d'expression des créateurs de jeux. Cependant, cette situation va continuer d'évoluer, et les émotions nouvelles que le public recherche dans les œuvres de création vont devenir plus riches dans les jeux. Au fait, comment Sony a-t-il baptisé le processeur de la PS2 ? Emotion Engine ?

2 : Regis Loisel est dessinateur de bandes dessinées. C'est à lui que l'on doit La Quête de l'Oiseau du Temps *ainsi que* Peter Pan. *On a fait aussi appel à ses services pour réaliser des croquis sur le prochain film de Dahan, « le Petit Poucet », et en matière de jeu vidéo, il a conçu tous les personnages et des story-boards des cinématiques de Gift, édité chez Cryo et développé par Eko.*

Ce n'est pas encore un art. Actuellement, on peut dire que c'est un moyen d'expression qui en est à ses balbutiements. Je pense que ça deviendra un art à part entière dans les dix, vingt, trente prochaines années. Tout cela dépendra évidemment des avancées technologiques au niveau de l'imagerie, ainsi que le temps que prendront les créateurs à savoir exploiter correctement ces possibilités. D'une certaine manière, on peut dire que ça donnera un art didacticiel parce que le jeu vidéo demande une grande participation du public. Je crois qu'on ne peut pas dissocier la progression du jeu vidéo de celle des effets spéciaux. Comme la bande dessinée, ce sont des arts jeunes, mais en matière d'imagerie et traitement de l'image, le jeu vidéo est sans doute le domaine le plus riche qui puisse exister dans les médias. C'est, en effet, le seul art potentiel qui pourra réunir à lui seul les qualités de la bande dessinée, les qualités du film d'animation, les qualités du cinéma et les qualités de l'art des effets spéciaux.

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

En exclusivité nos démos jouables

WWW.JOYSTICK.FR

#124 MARS 2001

Giants
l'action n'a jamais été aussi belle

Trop FORT !

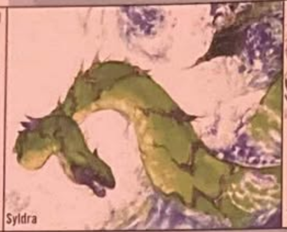
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 28 FÉVRIER

F1 RACING CHAMPIONSHIP

3 écuries ! 2 circuits contre la montre !

Simulation • Stratégie • Action

Les meilleures démos jouables sur votre PC



Final Fantasy Amano

Cecil :
Illustration de Final Fantasy IV (Yoshitaka Amano).
Lenna
Illustration de Final Fantasy V (Yoshitaka Amano).
Syldra
Illustration de Final Fantasy V (Yoshitaka Amano).
Tina
Illustration de Final Fantasy VI (Yoshitaka Amano).

3 : Matthieu Lauffray illustrateur et dessinateur de bandes dessinées. Il a dernièrement réalisé tous les dessins de conception et d'illustration qu'on a pu voir dans Le Pacte des Loups. *En bande dessinée, il a fait les volumes du* Serment de l'Ambre *(le deuxième est à venir dans les rayons très prochainement), et* Prophet. *Pour le jeu vidéo, il participe à l'élaboration de Alone in the Dark 4.*

Je dirais « *non* ». Non, ce n'est pas une forme d'art pour une raison. Ce n'est pas un média arrêté. C'est-à-dire que ce n'est pas la vision d'une personne ou d'une équipe arrêtée par rapport à leur vision du monde.
Le jeu vidéo, c'est un univers résolu, qui propose un système de navigation, mais qui en aucun cas ne propose une vision unique, un point de vue unique, une conception du monde unique et une compréhension unique de ce monde. Le jeu ne donne pas d'information arrêtée par rapport à des choses. Il fait des propositions d'interactivité, des propositions de scénario, mais il ne donne pas d'arrêt par rapport à sa vision des choses.
Je ne considère pas le jeu vidéo comme un mode d'expression à part entière, et je pense que l'art est un mode d'expression riche d'une qualité de jugement, une qualité de sensibilité et une qualité d'interprétation. L'art, c'est l'ensemble de toutes ces richesses avec lesquelles tu vas révéler aux autres ta vision des choses. Dans l'art, tout vient de l'interprétation que tu as d'un sujet, et justement, pour moi, dans le jeu vidéo, il n'y a pas d'interprétation du sujet. Il y a juste un choix d'éléments qui ne sont pas arrêtés ni au niveau dramatique, ni au niveau pictural. Maintenant, c'est ma réponse par rapport à mon niveau de réflexion, et par rapport à là où j'en suis dans ce média. Je n'y vois pas actuellement de développement pictural significatif possible pour que ce soit de l'art.
Je peux encore me planter.

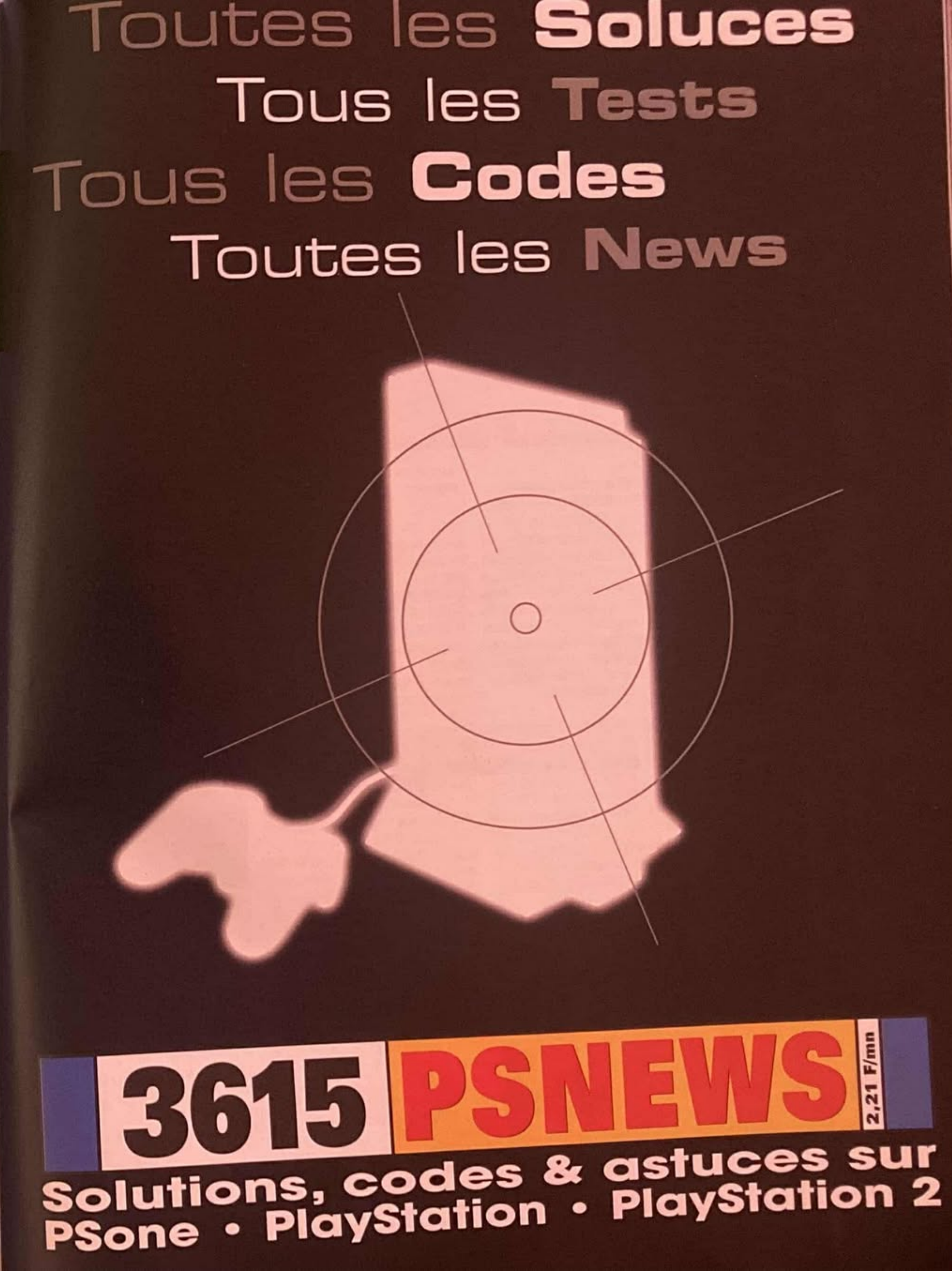
4 : Ange, ce sont en fait deux personnes, écrivain toutes les deux. Pour la question, c'est la moitié masculine qui a répondu. Ils ont travaillé à l'élaboration de nombreux jeux de rôle et de société. On les voit aussi souvent apparaître comme écrivains (« écriveurs », ils aiment entendre) de romans de fiction et d'heroic fantasy. Enfin, ils ont écrit un grand nombre de scénarios de bandes dessinées comme Blood Line, La geste des chevaliers Dragons *chez Vent d'Ouest, ou encore* Nemesis *chez Soleil*

Déjà, pour moi, l'art comme on l'entend dans notre société, n'existe pas. Pour moi l'art, à la base, ça ne vise que le mec qui le fait. Dès que le public s'en saisit, c'est fini. Il n'existe plus. Il devient un « produit de consommation ». Regarde, un art martial, lorsqu'il est pratiqué tout seul, c'est de l'art, mais lorsqu'il est pratiqué à plusieurs, c'est une guerre.
Je sais, l'exemple est un peu extrême, mais il illustre bien le processus de destruction de l'art à partir du moment où il est repris par une masse.
Le problème, c'est que l'art est extrêmement subjectif.
Une foule de gens peuvent reconnaître que ce que tu fais, c'est de l'art, alors que ça n'en est pas. Regarde, Richard Clayderman, le seul pianiste qui n'a qu'un doigt, ne doit pas se considérer comme un artiste, mais une foule de gens doivent penser le contraire. En plus de ça, l'art s'arrête pile poil au moment où tu penses faire de l'art.
À la limite, on peut considérer que le jeu vidéo raconte une histoire, ce qui le rapproche du genre littéraire, qui est considéré comme un art. Le problème, c'est qu'à partir du moment où il y a un processus industriel derrière un processus créatif, l'art ne peut pas exister. L'art, ça se fait tout seul, pour soi, et sans qu'on s'en rende compte… Il faudrait qu'on refasse une définition qui consisterait à dire que lorsqu'on est mort, on peut considérer que ce que tu as fait, c'est de l'art.

5 : Christophe Narbonne est critique de cinéma au magazine Première. *Comme le cinéma a mis du temps à s'imposer comme 7e art (la problématique n'est d'ailleurs pas résolue) il nous livre son point de vue sur le jeu vidéo et l'art.*

Dès lors qu'un jeu vidéo est scénarisé et découpé comme un film, il est légitime de lui prêter des ambitions artistiques.
Ce n'est pas un hasard si, depuis *Mortal Kombat* en 1995, le nombre d'adaptations au cinéma de jeux vidéo est en constante augmentation. À l'instar de la bande dessinée, longtemps sous-estimée, le jeu vidéo a gagné ses lettres de noblesse en créant ses propres mythes, tels que Zelda ou Tomb Raider qui nourrissent à leur tour l'imaginaire d'une nouvelle génération de « cinéastes-gamers ». Les frères Wachowski (*Matrix*) ou Christophe Gans (*Le Pacte des loups*) en sont les exemples récents les plus représentatifs. À l'ère du numérique, quasiment présent sous des formes diverses dans toutes les productions à budget moyen et plus, les mondes virtuels n'ont jamais eu autant la cote. L'arrivée prochaine de films avec des acteurs entièrement virtuels (Final Fantasy) devrait créer une saine émulation chez les créateurs de jeu vidéo. C'est le plus bel hommage qu'on puisse leur rendre.

N'importe quel objet peut être détourné et réutilisé au nom de l'art mais le statut d'œuvre d'art reste subjectif.



par Julien Chièze

Interview

Lorsqu'un artiste du ballon rond se prend au jeu.

Thierry Henry

Champion d'Europe, Champion du Monde. À 23 ans, Thierry Henry est aujourd'hui l'un des attaquants les plus célèbres du football français. Pourtant, derrière ce buteur intraitable se dissimule aussi un vrai accro aux jeux vidéo. Rencontre décontractée avec un Bleu qui s'est pris au jeu.

Play2Mag : Tu as été choisi par Nike pour devenir l'un des ambassadeurs de la campagne publicitaire Shox. Ton sentiment à ce sujet ?

Thierry Henry : Pour être franc, je n'étais pas trop pressé de me lancer dans ce genre d'opération. Mais lorsqu'on m'a demandé de faire cette pub, je n'ai pas hésité car je connaissais déjà le concept des Celebrity Deathmatch sur MTV. Ça m'a souvent fait bien rire, et puis c'est vraiment impressionnant de voir ce que les animateurs parviennent à faire avec ces bonshommes de pâte à modeler.

Tu as eu ton mot à dire, pendant la réalisation ?

Non, non. Attention, là, c'est costaud. Bon, bien sûr, j'étais au courant de ce qui se passait. J'ai vu des croquis, mais, pour le reste, je n'ai pas trop interagi. Maintenant, ça fait longtemps que je suis avec Nike et j'ai toujours apprécié leur manière de travailler. La pub avec l'équipe brésilienne dans l'aéroport, la mission commando avec Lilian (Thuram)… C'est évident, ils maîtrisent vraiment leur sujet.

Et le côté French Lover qu'ils t'ont donné, tu en penses quoi ?

(Sourire embarrassé) Lorsque je l'ai découvert pour la première fois, je t'avouerai que je ne m'y attendais pas trop, mais bon, c'est pas méchant et ce n'est pas vraiment pour me déplaire (rires).

Tu ne caches pas un certain penchant pour les jeux vidéo, peux-tu nous en dire un peu plus sur cette seconde passion ?

C'est vrai que j'adore les jeux vidéo depuis que je suis tout petit. J'ai grandi avec les consoles et, sans dire que j'en suis fou, c'est clairement un loisir qui compte beaucoup pour moi.

Ton regard sur les simulations de foot actuelles ?

Les progrès sont incroyables. Je me souviens encore des graphismes des premiers jeux auxquels je me suis essayé. C'est clair, il existe un véritable fossé maintenant. Malgré cela, il manque encore un petit quelque chose. Retranscrire parfaitement l'ambiance d'un stade avec tous ses supporters, les autres joueurs sur le terrain… c'est pas pour tout de suite à mon avis.

À l'image des pilotes de Formule 1 qui s'entraînent parfois avec des simulateurs, un footballeur peut-il apprendre avec un jeu ?

Sincèrement, non. C'est pas pareil, en Formule 1, les pilotes retiennent les circuits, mais pour nous beaucoup d'autres facteurs entrent en ligne de compte. Moi, j'ai besoin d'être sur le terrain. Et puis tu ne peux pas prédire la réaction de ton adversaire. Tu sais, par exemple, lorsque j'avais l'habitude de jouer à Louis II (le stade de Monaco), quand j'étais dos au but, en fonction de l'emplacement des panneaux publicitaires, je pouvais instantanément savoir où je me situais. Ça, c'est quelque chose qui ne s'apprend pas. C'est de l'habitude, de l'instinct même, et les jeux n'en sont pas encore là.

Justement, en tant que footballeur professionnel, tu ressembles à quoi, la manette à la main ?

Personnellement, je suis toujours en train de me plaindre (sourire). Pourquoi n'y a-t-il pas d'arbitre de touche ? Et pourquoi on ne voit pas les gens bouger dans les tribunes ? Pourquoi on ne voit pas le coach se lever pour donner ses directives ? Tu vois, tous ces petits détails qui font que le réalisme serait total. Mais bon, attention, je suis conscient que ce n'est vraiment pas évident de réaliser un jeu aussi complet.

Tu as participé aux séances de Motion Capture de FIFA 2001. C'est une expérience que tu aimerais rééditer ? Souhaiterais-tu t'impliquer davantage ?

Certainement ! En plus, tu vois, je pourrais leur donner plein de conseils, comme ce que je t'ai dit à l'instant. Et puis, je suis vraiment passionné. J'ai eu toutes les consoles qui sont sorties, d'ailleurs l'un de mes jeux préférés reste encore une simulation de foot dont je ne me rappelle plus le nom, sur Megadrive (European Club Soccer, probablement). Tu pouvais rejouer des grands matchs de la Coupe d'Europe, c'était vraiment excellent.

Et en tant que mordu de jeu, il t'arrive de défier d'autres joueurs ?

Ça m'arrive de temps en temps, en effet. Généralement, c'est un peu toujours les mêmes. Il y a principalement Nico (Nicolas Anelka) et David (Trezeguet), avec qui j'ai joué souvent. Ils préfèrent prendre l'Argentine, moi, je suis plutôt Pays-Bas. Toutefois, je dois avouer que, depuis un petit moment, je joue un peu moins intensément. Difficile de se divertir, quand tu as le Championnat et la Ligue des champions à mener de front.

Une publicité Nike amusante où Thierry Henry devient un french lover.

Cinéma

par Christophe Narbonne

Stalingrad Ennemy at the Gates

Jude Law et Ed Harris côte à côte dans le nouveau film de Jean-Jacques Annaud. Épique… comme la bataille de Stalingrad.

Stalingrad : sortie le 14 mars.
Face à face guerrier de Jean-Jacques Annaud. France. Avec Jude Law (Vassili), Ed Harris (Major Konig), Rachel Weisz (Tania), Joseph Fiennes (Danilov)… Scénario : Alain Godard, Jean-Jacques Annaud. Photo : Robert Fraisse. Musique : James Horner. Prod. : Jean-Jacques Annaud, John D. Schofield. Distr. : Pathé Distribution. 2h10.

Avec seulement neuf films en vingt-cinq ans et presque autant de succès, Jean-Jacques Annaud crée l'événement dès qu'il pointe le bout de sa caméra. On escomptait en plus un sursaut de sa part après le piteux *Sept ans au Tibet*. Mission en partie remplie. Cette histoire de deux snipers, Russe et Allemand, s'affrontant à distance pendant la décisive bataille de Stalingrad (1942), combine agréablement la grande et la petite histoire. Si Annaud a parfois l'indélicatesse de pomper Spielberg (impact de balles et jets de sang façon *Soldat Ryan*), il démontre par ailleurs que son talent de « filmeur » n'est pas usurpé. Le scénario laisse un peu plus à désirer. Définitivement entré dans le moule hollywoodien, le cinéaste français a tendance à céder à un excès d'emphase plombant, surlignant l'héroïsme de son héros, interprété par Jude Law. Face à l'acteur anglais chéri de ces dames, Ed Harris campe un inquiétant officier allemand avec le charisme qu'on lui connaît. Au final, un produit juste bien calibré, pas plus.

Zik

par Stéphane Hébert

No Bull - ACDC - Warner

La cinquantaine bien tassée, des tubes intemporels en poche et surtout une pêche que beaucoup de jeunots sont bien incapables d'avoir, voilà pourquoi ACDC tient encore la route (et pas uniquement celle de l'enfer). Ce DVD est l'enregistrement du live de Madrid, qui s'est déroulé au mois de juillet 96. Au programme, une vingtaine de titres débordant d'adrénaline par tous les pores (*Back in Black, Highway to Hell, Hard as a Rock, Dog Eat Dog, You Shooked Me All Night Long*, etc.). Ajoutez à cela le clip *Hard as a Rock* accompagné de son making of, et vous aurez le DVD parfait pour tester vos nouvelles écoutes 5 000 watts. Dernière précision, l'image est en 4/3 et le son en Dolby 5.0. Dommage, le 5.1 n'aurait pas été de refus. À noter également la sortie d'un DVD très complet sur les Cranberries, chez le même éditeur.

I Should I Give You a Shot in the Head…
Shivaree Odeon

Le titre complet est : *I Should I Give You a Shot in the Head for Making Me Live in this Dump*. Oui, c'est aussi long à lire qu'à écrire, mais la tâche en vaut la chandelle. Le premier album de Shivaree propulse cette Américaine directement dans les valeurs sûres du genre. Quel genre ? De la pop-rock aux arrière-goûts de country et de ballades mélancoliques. La voix est chaude, puissante mais maîtrisée, et fait penser tour à tour à du Susan Vega ou à du Ricky Lee Jones. Le travail de production est particulièrement bien ciselé, le mixage étant un modèle du genre. À ne pas louper.

Brèves

Fantasticophile…

Du 9 au 24 mars, les cinéphiles de fantastique pourront assister au festival qui est consacré à leur genre de prédilection. Pour sa 19e édition, le Festival international du Film fantastique se tiendra à Bruxelles. Toutes les disciplines seront abordées pour satisfaire au mieux la curiosité des visiteurs : films, peintures, sculptures, littérature, B.D., jeux vidéo, etc. www.bifff.org

La magie « Star Wars »

Pour les inconditionnels de *Star Wars*, ou les néophytes s'il en reste, les éditions Presse de la Cité mettent à leur disposition (moyennant 149 F), LE livre qui vous révélera tout sur la genèse et l'univers lucasiens. Les photos de *Star Wars, la magie du Mythe* sont superbes, ce qui ne gâche rien.

NovaTunes03
Divers Nova Records

Pas de surprise sur cette nouvelle compilation Nova, toujours aussi bonne que les précédentes. De la « techno-électro-house-ambiant-hip hop » de très bon goût, comme on aimerait en écouter plus souvent. Comme on dit aussi.

The Next Step of New Wave – The Hacker Human

O.K., il s'agit d'une « vieille nouveauté », mais avec Mélodie en sous-sol (dont on vous a parlé il y a peu), The Hacker confirme son excellente tenue dans l'univers aujourd'hui surchargé de la scène techno-post-new-wave.

Réédition chez J'ai Lu du grand succès d'A. C. Clarke.

Brèves

Wes Craven et le scénariste de *Charlie et ses drôles de dames* écrivent l'**adaptation d'*American Mc Gee'Alice***, le jeu vidéo qui démarque de façon glauque *Alice au pays des merveilles*.

L'énorme succès du *Grinch* aux États-Unis a poussé Universal à adapter un autre bouquin du Dr Seuss, l'équivalent américain de notre Charles Perrault. Dans ***The Cat in the Hat***, Tim Allen (*Galaxy Quest*) jouerait un chat déjanté qui met sens dessus dessous la maison habitée par deux enfants durant l'absence de leur maman.

Renny Harlin (*Peur bleue*) est pressenti pour réaliser ***A Sound of Thunder***, d'après une nouvelle de Ray Bradbury. Pierce Brosnan pourrait y jouer un chasseur en partance pour un safari dans le temps et projeté à l'époque des dinosaures.

Roman

par Cécile Lando

2001 : L'Odyssée de l'espace d'Arthur C. Clarke

Un récit de science-fiction culte dans lequel Arthur C. Clarke nous mène aussi loin que notre esprit peut l'imaginer. Et si les extraterrestres étaient derrière tout ça ?

Depuis le temps, il fallait que je m'y mette. Non, sérieux. Bientôt 30 ans et je ne connaissais toujours pas le bouquin d'Arthur C. Clarke. Ça tombait plutôt bien, les Éditions J'ai Lu venaient de m'en envoyer un exemplaire, à l'occasion de cette réédition inévitable en ce début d'année 2001. Il me semblait bien avoir vu des bribes d'un film du même nom, et pour cause, ce roman de S.F. est inspiré du scénario original de Stanley Kubrick. Eh oui, aussi peu commun que cela soit, ce livre fait suite à un film et non l'inverse. D'ailleurs, j'ai eu l'occasion d'apprendre qu'Arthur C. Clarke avait collaboré au scénario de Kubrick. Et ce n'est pas tout, j'ai aussi appris qu'Arthur C. Clarke était décédé. Son agent a changé de voix au téléphone, lorsque je lui ai suggéré de faire une interview de l'auteur. En gros, il m'a demandé si je voulais le rejoindre dans l'autre monde. Il faut dire qu'après avoir lu le roman, toutes les portes sont ouvertes aux extrapolations sur d'autres univers. D'ailleurs, en ce qui concerne les extrapolations, certains devraient se renseigner avant d'annoncer le décès d'une personne. Mais loin de moi l'envie d'une telle aventure. Je me vois mal partir aux confins de la galaxie, comme le personnage David Bowman, et saisir en cours de route que le réel objet de ma mission m'a été caché. En effet, après l'arrêt total du plus puissant ordinateur, Carl 9000, pour cause de dysfonctionnement fatal, Bowman sauve difficilement sa peau et découvre que ce voyage avait pour but l'observation d'un monolithe extraterrestre. Que trouvera-t-il ? Plus que des réponses imaginaires sur une possible vie extraterrestre dans notre galaxie, l'auteur nous donne à réfléchir sur le thème. Un classique de la S.F. aussi bien en roman qu'au cinéma.

Tétralogie

Premier opus d'une série de quatre romans de S.F., *2001 : L'Odyssée de l'espace* fut écrit en 1968. Sa parution suivit la sortie du film de Stanley Kubrick avec lequel A. C. Clarke avait travaillé à l'élaboration du scénario. Le second opus, *2010 Odyssée Deux* (1983) a, lui aussi, été porté à l'écran avec beaucoup moins de talent d'ailleurs. Les troisième et quatrième volets restèrent des romans de S.F. plutôt conventionnels : *2061 Odyssée Trois* (1989), *3001 L'Odyssée Finale* (1997).

par Christophe Narbonne

Cinéma

Requiem for a Dream

Photos Prod

Une ambiance à part pour un film glauque, séduisant, presque hypnotique... Attention, la dépendance n'est pas loin.

Requiem for a Dream : Sortie le 21 mars
Trip fatal de Darren Aronofsky. États-Unis. Avec Elle Burstyn (Sara Goldfarb), Jared Leto (Harry Goldfarb), Jennifer Connelly (Marion Silver), Marlon Wayans (Tyrone C. Love)... Scénario : Darren Aronofsky, Hubert Selby Jr. d'après son roman. Photo : Matthew Libatique. Musique : Clint Mansell. Prod. : Nick Wechsler, Beau Flynn, Stefan Simchowitz. Distr. : Sagittaire Films. 1h50.

Révélé par l'expérimental *Pi*, Darren Aronofsky confirme le bien qu'on attendait de lui. Son adaptation du livre sulfureux de Hubert Selby Jr. est tout bonnement remarquable. D'une banale histoire de mère droguée de télé et de son fils junkie, Aronosky tire un film halluciné, qui joue sur le caractère hypnotique et lancinant d'un montage éclair. Des mini-séquences de trip, composées de plans très courts, toujours les mêmes, jalonnent un récit d'abord drôle, puis de plus en plus glauque. Favorite des prochains Oscar, Ellen Burstyn sort le grand jeu, dans le rôle de la mère prête au pire pour participer à un jeu télé. Jared Leto, qui se faisait défoncer sa belle gueule dans *Fight Club*, est tout aussi convaincant, sans oublier la sublissime et rare Jennifer Connelly, qui même sous acid irradie l'écran. Le film coup de poing de l'année.

Requiem for a Dream, c'est l'occasion de retrouver la délicieuse Jennifer Connelly.

ERIC & RAMZY DEFONCENT MCM

A l'occasion de la sortie du film "La Tour Montparnasse Infernale" le 28 mars 2001, Eric & Ramzy envahissent l'antenne de MCM. Pour plus d'information, rendez-vous sur mcm.net. Ca va faire mal !!!

LA CHAINE MUSICALE mcm www.mcm.net

MCM disponible sur tous les réseaux de NOOS. 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com

L'étrange expérience *Gamer*

par François Tarrain

Loin de nous l'idée de nous improviser critiques de cinéma, ce n'est pas notre métier. Par contre, nous sommes capables de juger si, oui ou non, un film fait honneur au sujet qu'il traite. À plus forte raison lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Et bien, disons-le tout de go : *Gamer* est le prototype même du ratage absolu. Sous prétexte que le milieu des jeux vidéo reste pour le grand public un secteur assez « obscur », Zak Fishman (le réalisateur) en profite pour dresser un portrait ultra-caricatural des créateurs de jeu ! En gros, un jeu « révolutionnaire », ça se développe en quinze jours, en partant d'une idée de base qui tient sur trois pages de cahier Claire Fontaine, et ce même si on ne connaît strictement rien en informatique. Ensuite, on vend son projet à un éditeur qui vous arnaque dans les grandes largeurs… Mais comme vous êtes un wouineur, vous remontez la pente, et avec une bande de potes un peu concons, vous sortez, tout seul dans votre coin, LE jeu qui vous rend célèbre ! Voilà, c'est tout. L'ensemble se révèle vraiment insultant pour toute personne qui travaille dans le milieu des jeux vidéo (développeur, éditeur, presse), mal joué, mal (pas ?) documenté et cousu de fil blanc. Et dire que le grand public risque de prendre cette mascarade pour argent comptant…

Bande dessinée

par Le PiXX

Aquablue 8

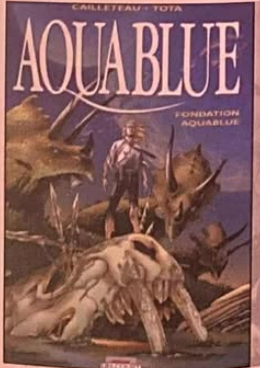
En matière de bande dessinée de science-fiction et d'anticipation, chaque décennie a son monolithe. Pour les années 80, on a l'Incal, et pour les années 90, il y a *Aquablue*. Le huitième volume de la série, *Fondation Aquablue*, vient de sortir chez Delcourt, alors, autant se mouiller un peu pour mieux connaître ce monument de la B.D. de la fin du siècle dernier.

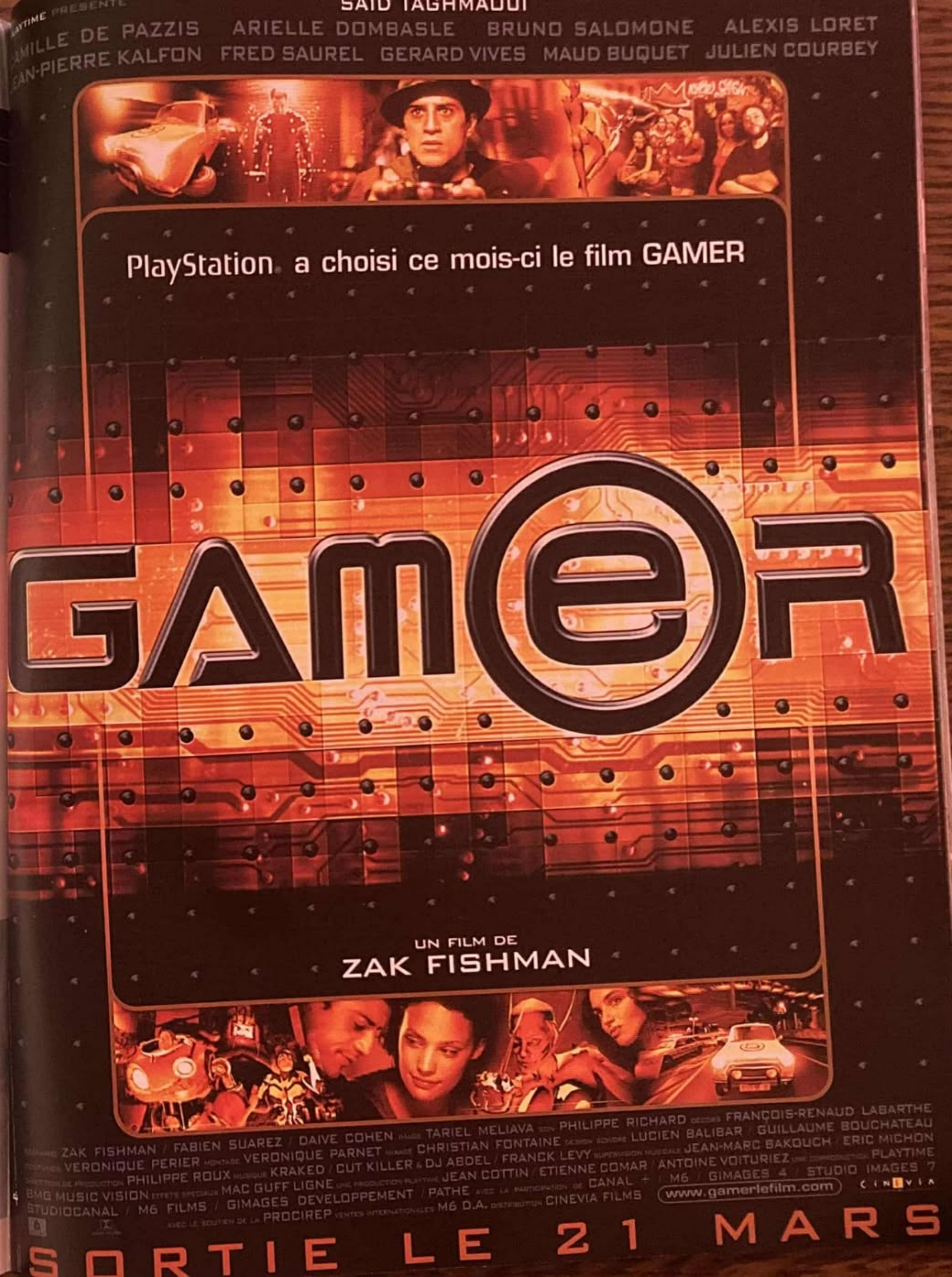
La série *Aquablue* est une épopée. Celle de Nao. Cet orphelin des étoiles, se retrouve, après l'attentat qui a coûté la vie à ses parents, échoué sur une planète quasiment recouverte par les eaux : Aquablue. L'action se déroule dans un futur lointain, à l'heure où la Terre implante une foule de colonies à travers l'espace, et dans lesquelles les plus grandes corporations s'entre-déchirent pour avoir le contrôle des ressources de chacune des planètes colonisées. Histoire de compliquer un peu les choses, il faut savoir que Nao est le dernier héritier direct de la Texec, méga-corporation spécialisée dans la terra formation et l'exploitation minière de planètes colonisées. De plus, Aquablue, planète inexplorée jusqu'à présent, recense une population indigène amphibie, qui accueillera Nao, en reconnaissant dans son arrivée la venue d'un messie. Enfin, soupçonnant que Nao soit encore en vie, les responsables de l'attentat et actuels dirigeants de la Texec se mettront en quatre pour retrouver le jeune héritier, afin de le mettre hors course d'une manière définitive. Ainsi, dans les cinq premiers volumes, on partage le combat de Nao contre sa famille Morgenstern, très déterminée et qui, à la tête de mercenaires, n'hésitera pas à faire usage des armes les plus extrêmes et des procédés les plus vils pour obtenir la tête du héros sur un plateau.

Une B.D. culte

Si cette bande dessinée est entrée dans la cour des grands, c'est surtout grâce à son premier dessinateur, Vatine, qui sait dessiner de l'action pure adrénaline et qui, au passage, transforme n'importe quelle fille en pin-up pur jus. Ainsi, Vatine fait entrer par la grande porte tout une culture « comics » américaine qui nettoyait déjà tout du sol au plafond et dont l'Europe ne percevait, à l'époque, que quelques trop rares artistes, comme Simon Bisley, Bill Sienkewicz, Frank Miller ou Bernie Wrightson. On se trouve, à travers ses planches, devant un découpage nerveux de l'action, dans laquelle chacun des protagonistes a tout le loisir d'exprimer physiquement un puissant background. D'une certaine manière, Vatine a réussi à poser des bases graphiques qu'on a pu revoir à loisir dans un bon nombre de jeux vidéo.

Vatine, créateur original de la série, a cédé la place à Tota, au bout du quatrième album. Le graphisme s'approche alors plus de ce qu'on peut voir dans les comics d'aujourd'hui, un peu comme dans la série *Gen 13* dessinée par Jim Lee. Ainsi, c'est Tota qui a hérité de la lourde tâche de conclure l'intrigue principale, mais, dans un même temps, l'univers d'Aquablue était devenu si riche qu'il en devenait ouvert. Du coup, ce sont deux intrigues qui se sont ajoutées à l'initiale. La première, dans les deux volumes de *l'Étoile Blanche*, et la deuxième, qui commence avec *Fondation Aquablue*. En ce qui concerne leur scénario, c'est toujours Cailleteau qui s'y colle et ce depuis le début des élucubrations de Nao. Dans *Fondation Aquablue*, on se voit plonger dans une histoire où l'écologie et les intérêts touristiques ne font pas bon ménage. Toute l'action se déroule dans un monde sauvage. Nao, à la tête de la fondation qu'il a créée pour protéger les écosystèmes et répertorier les espèces animales, se pointe pour diriger une expédition dont le but est d'enquêter sur une faune très semblable à celle qui a pu exister durant le jurassique, sur Terre. Dans le même temps, sur le même caillou, une bande de touristes friqués au dernier degré décide de chasser le gros gibier, profitant des toutes dernières innovations en matière de gros flingues que cette époque de fiction permet d'offrir aux consommateurs. Une chose est sûre : dès que l'on organise un safari sur une planète peuplée d'autochtones qui n'ont pas donné la permission de chasser, le sang risque de couler à flots.





par Xavier Brun

Épilepsie : que faut-il savoir ?

Impossible de parler santé et jeux vidéo sans évoquer le problème de l'épilepsie. Pour faire le point, nous avons fait appel à un spécialiste en ophtalmologie, le docteur Debbash. Le fin mot de l'histoire en quelque sorte.

Dès l'apparition du premier écran cathodique de visualisation, la question des crises d'épilepsie provoquées par ce dernier a été soulevée. Toutefois, seule une centaine de cas de crises d'épilepsie devant la télévision a été répertoriée, depuis son arrivée dans les foyers. En rapportant ce chiffre aux millions d'utilisateurs d'écrans télévisuels, le risque s'avère infime. Cependant, trois facteurs méritent d'être analysés : la prédisposition, le type de scène observé et le type d'écran.

La prédisposition

70 % des sujets ayant développé des crises d'épilepsie présentent une photosensibilité, c'est-à-dire une sensibilité particulière à la lumière. Cette sensibilité peut être décelée grâce à un électroencéphalogramme. Les autres facteurs avancés favorisant la survenue de crises sont : la fatigue, l'émotion et les mouvements des yeux (répétés) ultra-rapides d'un point à l'autre de l'écran.

Le type de scène observé

Le risque de crises augmente devant des figures géométriques très contrastées, devant une succession de rayures noires et blanches et devant des effets stroboscopiques.

Le type d'écran

Le format de la télévision standard (fréquence de balayage de 50 hertz) est le pire de tous ! Les écrans d'ordinateurs ou les télévisions à haute fréquence (100 Hz, par exemple) sont les écrans qui assurent le moins de « risques ».

Quels conseils peut-on donner aux sujets épileptiques et à ceux qui ne le sont pas ?

En ce qui concerne les sujets épileptiques photosensibles, plusieurs précautions sont à prendre. Respecter une distance d'au moins 1 mètre entre la personne et l'écran du téléviseur, faire des pauses fréquentes, être en bonne forme (pas fatigué, pas à jeun et pas malade) et surtout ne pas jouer dans une pièce obscure.

Concernant les personnes non-épileptiques comme les sujets épileptiques mais non-photosensibles, il n'y a pas de recommandations particulières, si ce n'est d'être raisonnable, sachant que l'utilisation prolongée d'un écran de visualisation requiert une bonne acuité visuelle et met en jeu certains mécanismes physiologiques. C'est pourquoi la correction des troubles de la vue (avec lunettes ou lentilles) est indispensable pour obtenir une acuité optimale. Quant aux invétérés du genre survival/horreur qui s'immergent complètement dans cet univers (noir total voire avec un casque sur les oreilles pour un meilleur rendu sonore), le manque de lumière n'est pas un risque en soi mais peut déclencher une gêne qui provoquera, à la longue, un inconfort visuel. Les pauses régulières sont donc recommandées.

Remerciements au Docteur Debbash, ophtalmologue à Montrouge (92).

Les sites « pirates »

par Xavier Brun

L'adresse Internet ne fait pas le moine. Ainsi, le site www.playstation.fr n'a aucun lien avec Sony et pourrait bien être une espèce d'attrape-nigaud.

Sony Computer Entertainment l'avait annoncé depuis longtemps : « Elle sera à tous, mais tous ne l'auront pas ! » En effet, la demande (de PS2) fut bien supérieure à l'offre, et les usines de fabrication eurent, il y a quelques semaines encore, beaucoup de mal à fournir l'ensemble du marché. Face aux magasins en rupture de stock, de nombreux sites Internet proposaient, on ne sait par quelle opération du Saint-Esprit, cette 128 bits tant convoitée. Profitant de la crédulité de certains consommateurs, ces sites non-officiels, qui utilisent la marque PlayStation comme adresse Internet sans l'accord préalable de Sony, mettent en vente des consoles qu'ils ne possèdent pas. La conséquence est immédiate : après vous avoir fait débourser 2 990 F (voire plus) pour rien, ces charlatans vous promettent toujours la machine mais avec du retard. Au final, vous êtes quasi-assuré de ne jamais voir la bête et peut-être même de dire « adieu » à votre argent. Après plusieurs plaintes déposées au Tribunal de Commerce de Bordeaux, Sony a mis en route son énorme machine judiciaire contre le site : www.playstation.fr, qui n'est, bien évidemment, pas le site officiel de Sony PlayStation. Cela étant, il ne faut pas généraliser cet exemple à tous les sites, mais la plus grande prudence reste tout de même de mise. Si vous tenez absolument à acheter par le biais du Net, la consultation des forums peut être un bon moyen de connaître le niveau de satisfaction des clients et la fiabilité d'un site. Soyez donc prudent et ne vous laissez pas abuser par l'URL (l'adresse du site).

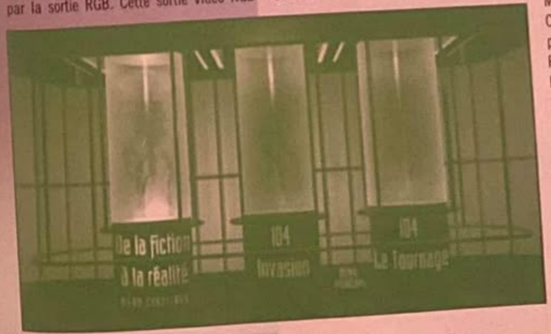
Boutique officielle Sony : fr.playstation.com (vente de jeux uniquement)
Informations officielles Sony : fr.scee.com
Dans le cas où vous seriez victime d'abus similaire : www.tribunal-de-commerce.com

Le DVD de la PS2 se met au vert

par Arnaud Chaudron

Vous utilisez votre câble RGB PSone sur la PS2 et vos DVD passent en vert ? Play2Mag a mené l'enquête et vous explique le pourquoi du comment.

Dans le genre ratage, difficile de faire mieux que Sony avec la gestion du lecteur DVD de la PlayStation 2. La version japonaise de la PS2 (dans sa première version) permettait, en effet, de lire les DVD de tous les pays très facilement et de contourner une protection appelée Macrovision. Celle-ci est censée empêcher la copie d'un DVD sur bande vidéo en passant par la sortie RGB. Cette sortie vidéo RGB (RVB en français, pour rouge/vert/bleu) permet d'avoir le meilleur signal vidéo possible. Évidemment, tout pirate qui se respecte cherchera à copier un DVD sur VHS avec ce type de signal. Les lecteurs classiques qui intègrent la protection Macrovision brouillent cette sortie vidéo : la visualisation de DVD en RVB sur une télévision est parfaite mais l'enregistrement sur cassette VHS est impossible. Histoire de réparer cette erreur qui ne fait pas plaisir du tout aux majors du film, les nouvelles séries de PlayStation 2 (tous les modèles américains et européens sont touchés) ont des sorties RGB modifiées. Ainsi, les jeux PS2 passent avec une qualité d'image impeccable, mais les DVD voient leurs couleurs altérées : l'image est verte ! Cette solution permet visiblement à Sony de corriger le problème de protection Macrovision, au détriment des utilisateurs. Ceux qui veulent la meilleure qualité d'image pour leur PS2 peuvent ranger leur câble Péritel RGB à moins de ne l'utiliser que pour les jeux. Il vaut mieux utiliser un câble S-vidéo pour se simplifier la vie, même si la qualité est légèrement moins bonne (ce dernier vient d'ailleurs d'être commercialisé par Sony au prix de 199 F). Ce sera toujours mieux que le câble composite livré d'origine avec les PlayStation 2. Ce dernier fournit, en effet, une qualité d'image très médiocre comparée aux deux autres solutions. Bref, si vous voulez lire vos DVD vidéo sans souci, oubliez le câble RGB de la PSone…



Allô, docteur

Fans de jeux, de DVD, de musique, quel n'est pas votre désarroi lorsqu'un de vos objets de dévotion est usé, éraflé, voire carrément rayé. Digital Innovations détient la solution à votre cauchemar. Le Skipdoctor, par un système de lime pour l'instant encore manuel, remettra d'aplomb tous supports de la taille d'un CD. En vente en septembre 2001. 349 F. On l'a testé, ça marche ! www.digitalinnovations.com

Enfin le câble S-vidéo !

On le sait, le câble RVB de la PSone ne permet pas de passer les DVD vidéo sur PS2. Il fallait jusqu'ici se résoudre à utiliser les liaisons composites livrées avec la machine, faute de mieux. Sony vient cependant de commercialiser le câble S-vidéo pour les consoles PlayStation. Celui-ci fonctionne parfaitement avec la PS2 et permet ainsi de bénéficier d'une meilleure qualité d'image pour les jeux mais aussi et surtout pour les DVD vidéo. Il faut auparavant s'assurer que votre téléviseur (ou ampli audio/vidéo) peut recevoir une telle connexion. Les anciennes télévisions ne le permettent pas. Faute de câble RVB, ce S-vidéo constitue la meilleure connectique vidéo pour la PS2. Dommage qu'il faille débourser 199 francs pour se le procurer… Il serait bon de placer ce câble directement dans le boîtier PS2… À bon entendeur.

Les sorties PSone

par Angel Davila

Dark Stone

Un bon petit clone de Diablo qui, grâce à sa longue durée de vie, satisfera les amateurs du genre.

Éditeur : Electronic Arts
Prix : 369 F
Disponible le 9 mars

Vanishing Point

Un petit jeu de caisses souffrant d'une conduite approximative qui annihile tout plaisir.

Éditeur : Acclaim
Prix : 299 F
Déjà disponible

Dancing Stage Euromix

Le meilleur jeu de dance débarque enfin en Europe. Couplé avec le tapis-manette vendu séparément, on obtient un must.

Éditeur : Konami
Prix : 299 F
Déjà disponible

Supercross 2001

L'animation de ce jeu de cross est hyper-saccadée et la modélisation est laide. À éviter.

Éditeur : Electronic Arts
Prix : 369 F
Déjà disponible

Le son de la classe !

par Angel Davila

Les téléphones portables, c'est le mal du siècle ! Et puis non, finalement, c'est le SIDA… Non plus, trop vrai ! Finalement, ce sont les emballages ou pire encore le concert de Johnny sous la Tour Eiffel. Ouaip ! ça, c'était vraiment craignos.

Le téléphone portable est rapidement devenu un objet culte. Avec plus de 30 millions d'utilisateurs dans le pays, la technologie connaît une croissance constante qui n'est pas prête de s'essouffler. Après le WAP (l'Internet sur son portable), qui malgré toutes les tentatives marketing se révèlent être un bide commercial du fait de la vitesse de connexion trop limitée, les licences d'exploitation de téléphonie troisième génération (UMTS) se vendent à des prix ahurissants (la barre du milliard de francs a été largement dépassée). D'ici quelques années, on peut s'attendre à des appareils aux possibilités aussi larges que le légendaire Tricordeur de Star Trek. En attendant, les appareils permettent déjà des usages qui sortent du contexte de la communication.

Bien que cela s'applique plus au domaine du gadget que de l'utile, une des tendances actuelles concerne la « customisation » de son appareil. Cette pratique peut s'assimiler au « tuning » automobile, à la différence que, si les performances ne sont pas améliorées, l'intérêt principal est de se démarquer et de pouvoir brandir son totem fièrement en tentant de forcer l'admiration du public.

C'est la classe !

Pour cela, le consommateur dispose de plusieurs moyens. Tout d'abord, le changement de coque. Selon sa personnalité, il choisira une couleur flashie ou donnera dans le grand luxe avec une imitation ronce de noyer. Voilà pour le côté esthétique, mais pour pouvoir l'exhiber, il faut avant tout un motif. C'est là qu'intervient la sonnerie avec laquelle la « Mobile Touch » prend toute son ampleur. Tous les téléphones de marque Nokia et Ericsson permettent de composer ses propres sonneries. Grâce à un système ingénieux permettant de composer sur plusieurs octaves, des milliers de personnes s'évertuent à reproduire les tubes les plus connus de la planète. Par contre, pas question d'essayer de le faire soi-même, le système est bien trop complexe à maîtriser. Pour cela, il est presque indispensable de passer par un logiciel d'ordinateur, représentant un clavier musical virtuel avec toutes les notes, et seulement ensuite de transférer les mélodies sur le téléphone. En toute honnêteté, cela reste compliqué, car certaines mélodies demanderont de bonnes bases musicales, sous peine de perdre des heures en vain. La manière la plus efficace reste, bien sûr, de se les faire envoyer directement, soit par un ami, soit par des sites Internet qui proposent ces services (malheureusement bien souvent payants). D'autres sites offrent une transcription complète de la sonnerie qu'il faut retaper sur le clavier du téléphone. Beaucoup plus fastidieux certes, vu que l'opération peut prendre plusieurs minutes, mais, au moins, c'est 100 % gratuit.

La méfiance prime avant tout !

Attention toutefois, la méthode du téléchargement est néfaste pour vos points de charisme, car certains morceaux sont, à présent, utilisés par des millions de personnes et le risque de se retrouver dans une pièce avec quelqu'un possédant la même sonnerie est multiplié par mille. Une fois la mélodie choisie, il suffit de tester les réactions de vos proches pour voir quel niveau de « coolitude » ou de ringardise vous avez atteint. Mais comme dirait l'autre, « ceci est une autre histoire… »

Dans un avenir proche, les PDA (assistants électroniques) feront aussi office de téléphone.

Le téléphone du futur est un objet qui fait rêver.

Où ça ?

Voici un petit exemple du genre de sites Internet que l'on peut facilement trouver en utilisant n'importe quel moteur de recherche.

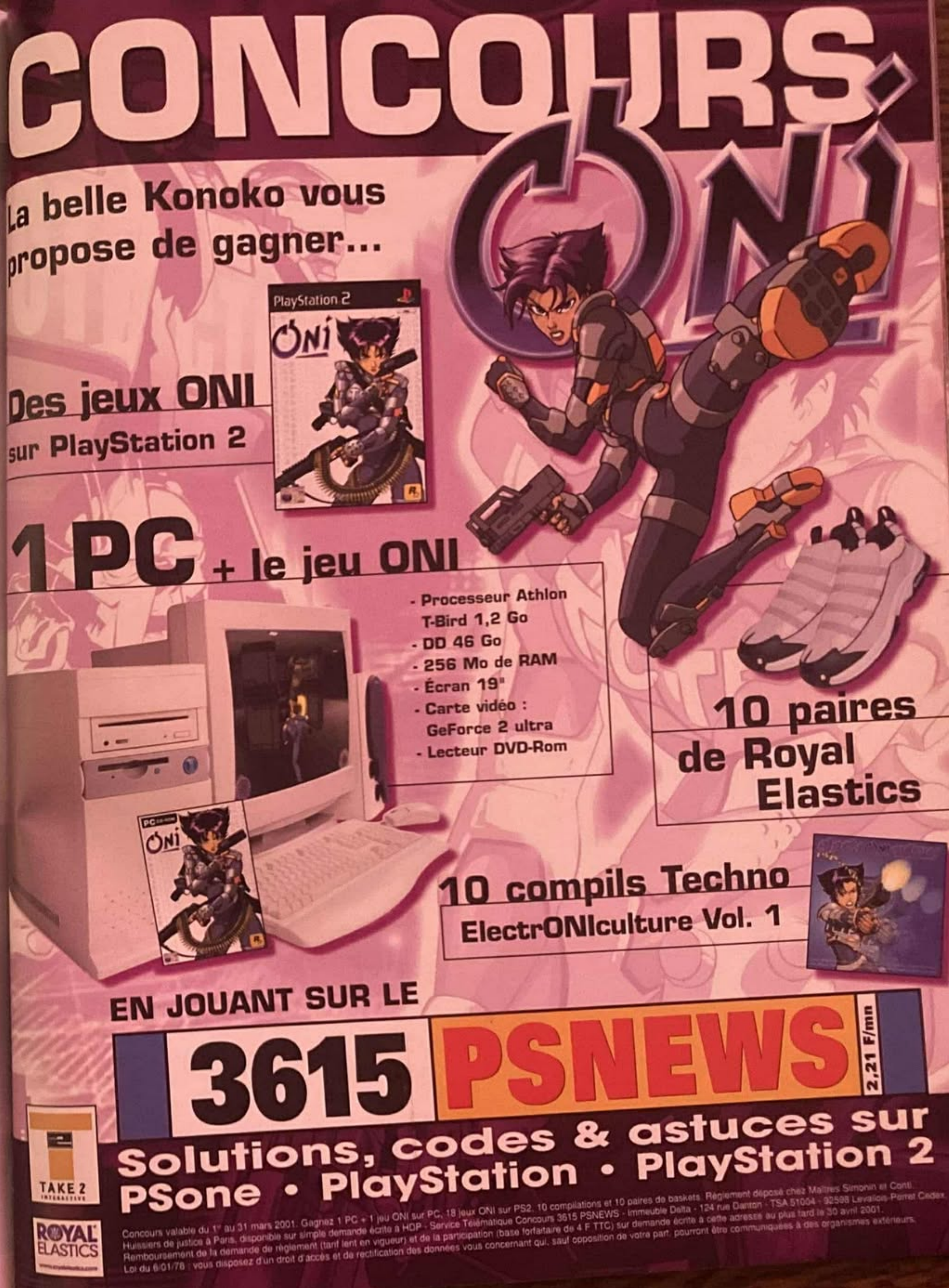
www.kiwee.com
www.rabatzoom.ma/gsm.htm (tout ce qu'il faut pour son portable)
membres.tripod.fr/rabatzoom/nokia_melodies.htm (tout plein de sonnerie pour Nokia)

Et pour ceux qui ne disposent pas d'Internet et qui n'ont pas d'amis, en cadeau, trois mélodies adaptables sur les téléphones Nokia.

Zelda (Tempo=200)
69#408688#1*22#499048448#5#699#068#68#05#4#59#48#4990428#28#4499#0482#1#18#2#499028#1#11823990549

Tetris (Tempo 160)
3*78**1*2382197**69681*392817.9**18*29316**6908828*48695843.9183928179**781*29316**69

La Quatrième dimension (Tempo 180)
1*1#16**1*1#16**1*1#16**1*1#16**



Les meilleures ventes PS2 dans le monde

États-Unis (janvier 2001)

1 NBA Live 2001
Éditeur : Electronic Arts

2 Madden NFL 2001
Éditeur : Electronic Arts

3 SSX
Éditeur : Electronic Arts

4 NHL 2001
Éditeur : Electronic Arts

5 Tekken Tag Tournament
Éditeur : Namco

Source : Cyber Active Media Group

Europe (début février 2001)

1 Tekken Tag Tournament
Éditeur : Sony

2 FIFA 2001
Éditeur : Electronic Arts

3 SSX
Éditeur : Electronic Arts

4 Ridge Racer V
Éditeur : Namco

5 Time Splitter
Éditeur : Eidos

Source : GfK

Japon (janvier 2001)

1 Onimusha
Éditeur : Capcom

2 Mobile Suit Gundam
Éditeur : Bandai

3 The Bouncer
Éditeur : Squaresoft

4 Hajime No Ippô Victorious Boxers
Éditeur : KadoKawa

5 Space Venus Starring Morning Musume
Éditeur : SMEI

Source : Magazine Famitsu

Les tops des ventes de DVD vidéo

En ce début d'année 2001, un petit bilan sur les ventes de DVD de l'année 2000 s'impose. Les nouvelles sont bonnes au pays du DVD ! En France 11,4 millions de disques DVD vidéo se sont vendus (contre 39 millions de VHS), ce qui représente 2 milliards de chiffre d'affaires (plus de 5 milliards pour les VHS). Le parc des lecteurs DVD s'élève à environ 1,2 million soit 5 % des foyers. Voilà pour les chiffres qui parlent d'eux-mêmes, néanmoins, je ne résiste pas à l'envie de vous dire qu'il serait temps, en Europe, que les possesseurs de PS2 considèrent aussi leur console pour ses indéniables capacités de lecteur DVD, à l'instar du Japon !

par Cécile Lando

Meilleures ventes depuis 1998 en France

1 Matrix
2 Le Sixième sens
3 Taxi 2
4 La Momie
5 Armageddon
6 Le Masque de Zorro
7 Il faut sauver le soldat Ryan
8 Ennemi d'État
9 Le Cinquième élément
10 Tarzan

Meilleures ventes 2000 en France

1 Matrix
2 Le Sixième sens
3 Taxi 2
4 La Momie
5 Il faut sauver le soldat Ryan
6 Tarzan
7 Le Monde ne suffit pas
8 Jeanne d'Arc
9 Haute voltige
10 Ennemi d'État

Le classement de la 4e semaine de l'année 2001 (du 22 au 28 janvier 2001),

1 The Patriot
2 La Ligne verte
3 Scarface
4 Magnolia
5 À Tombeau ouvert
6 La Plage
7 Predator
8 Le Sixième sens
9 Double jeu
10 Matrix
(sources GfK)

Les Incontournables PS2

le 15 Mars

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre. Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la PS2.

Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

Course
F1 Racing Championship
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

Combat
Dead or Alive 2
(Tecmo) Play2Mag n°48

Action/Aventure
X Squad
(Electronic Arts)
Play2Mag n°49

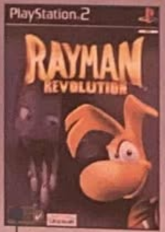


Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft) Play2Mag n°49

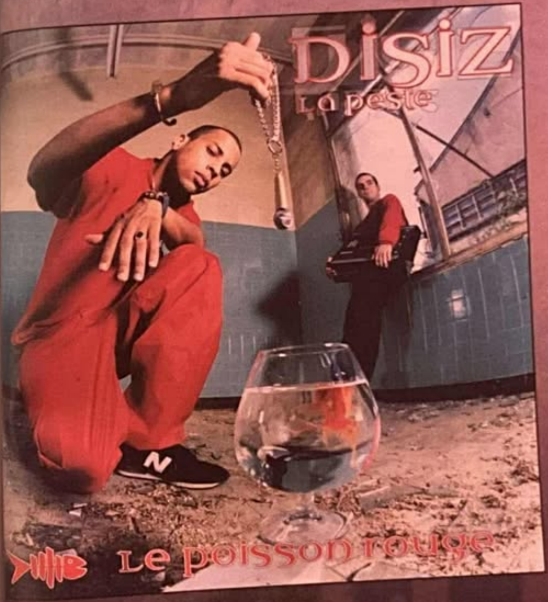
Puzzle
Aqua Aqua Wetrix 2
(SCI) Play2Mag n°48

Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

DISIZ
La peste

EN CONCERT

Locations points de ventes habituels



www.disizlapeste.com.fr

03/03: Niort (Le Loup Blanc)
10/03: Tourcoing (Le Grand Mix)
16/03: Bordeaux (Théâtre Barbey)
17/03: Toulouse (Le Bikini)
18/03: Montpellier (Victoire)
22/03: Le Havre (Agora)
23/03: Caen (Zenith)
24/03: Le Mans (Oasis)
27/03: Dijon (La Vapeur)
28/03: Strasbourg (La Laiterie)
29/03: Lyon (Le Transbordeur)
30/03: Clermont-Ferrand (Coopérative de Mai)
03/04: Paris (Elysée Montmartre)
06/04: Landerneau (Le Familly)
07/04: Rouen (Zenith)
11/04: Nantes (L'Olympic)
12/04: Rennes (Antipode)
13/04: Angers (Le Chabada)
14/04: Pontivy (Festival)
15/04: Fontenay le Comte (Festival)
19/04: Bourges (Igloo)
26/04: Cusset (Espace Chambon)
27/04: Brainans (Le Moulin)
28/04: Muhlouse (Festival Noumatrouf)
29/04: Amneville (L'After Club)

Ghetto Sitcom

J'pète les plombs

Le challenger

Le poisson rouge (single)

DISIZ
RADICAL productions
02 41 88 62 62
UNIVERSAL
RAP LE MAG N°1 DU RAP
Music CABLE ET SATELLITE www.m6music.fr
SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

2001/m/Nazareth

Bonjours les amis. Moi, c'est Jésus. On dit de moi que je suis très cool et même assez beau. Je suis prêt à rencontrer une fille en réel. Je cherche une fille romantique pour discuter de la paix, de l'amour et faire de longues promenades à pied sur la mer.
Pas sérieuse s'abstenir.
Envoyez-moi vos photos
à jesus316@aol.com
(Note : je suis le vrai Jésus de Nazareth mais beaucoup de gens ont pris le même e-mail que moi, ce qui explique le 316 derrière mon pseudo.)
Mes hobbies : j'aime la menuiserie, je suis très sociable et je suis très à l'aise quand il s'agit de m'exprimer en public. Par contre, je suis un danseur effroyable LOL. Vous êtes prévenues
members.aol.com/jesus316/

Miniature

C'est bien un chat, mais c'est trop gros. Un chat, ça devrait avoir la taille d'un hamster pour être vraiment optimum. Oh ça viendra, avec la génétique et tout ça, pas de doute, on aura des chats en porte-clés, mais en attendant, pour avoir le chat de ses rêves, un vrai chat de poche, pas un de ces gros chats préhistoriques d'un autre temps, bah ! faut bricoler. Alors, on sort les ciseaux, le cutter et on coupe tout ce qui sert à rien. C'est fou tout ce qui sert à rien dans un chat, d'ailleurs... c'est un peu comme quand on démonte un objet électronique, on se rend compte que des tas de pièces ne servent à rien. Le véritable chat du futur mettra plusieurs heures à traverser le tapis en courant, il jouera à la balle avec des miettes et chassera les acariens... Bon, ça y est, j'ai fait le ménage dedans, maintenant il est tout petit et léger. Plus qu'à le remonter.
www.bonsaikitten.com/

Ninjar'din

Bonjour sensaï. Je me présente, je m'appelle Michel Belpert et c'est mon premier jour au centre de formation « Ninja 2000 ». Ça fait maintenant trois ans que j'exerce la profession de vigile au Carrefour de la porte de Montreuil et j'ai décidé de suivre une formation de ninja « rouge » afin de canaliser mon énergie et de maîtriser mes émotions.
On m'a dit qu'ici, on aidait les gens à maîtriser leur Ying et leur Yang en stimulant leurs chacras... Mais moi, je suis pas de la jaquette hein, les massages body body et tout le tralala, je laisse ça aux cocos et aux lopettes. Et j'ai entendu dire que vous pouviez tuer des gens avec un doigt... Ça marche comment, ça ?
www.robotfrank.com/evidence.htm

Free Ride

Play2Mag : Tu fais du caddying depuis longtemps ?
John (fort accent californien) : Pas vraiment, avant j'étais plus snowboarding, jetclimbing et funswim à mort, mais mes parents ont quitté Sunbeach pour venir ici à Crémieux, alors, là, je me suis passionné pour le caddying.
Ça demande une certaine discipline j'imagine ?

Ouais, tu vois, c'est plus qu'un sport extrême, c'est aussi une philosophie, un art de vivre... Tu fais plus qu'un avec ton caddy.
Et c'est physique comme sport ?
Tout à l'heure, tu as vu, j'ai fait un slide 3.6 Fakie, ben, tu vois, ça, c'est super-risqué. Faut être super-concentré.
C'est quand tu as poussé ton caddy et que t'as sauté dedans ?
Non, ça, c'est du jumping. Le slide 3.6 Fakie c'est le dérapage en roue arrière mais back too back. Trop extrême !
Tu regrettes pas la Californie alors ?
Bah, je voulais faire top-modèle, c'est pas grave, je ferai livreur de pizzas, c'est mon karma tu vois, c'est cosmique, tu peux pas capter.
www.caddieclub.fr.st/

Flag

6 janvier 2001, Ashfield petite banlieue proche de Sydney :
- Dis donc, t'es sûr que c'est un coup sans risque ?
- Ouais pas de problème, matte-moi un peu tout ce matos... lecteur de DVD, télé 16/9, ampli 5 fois 300 watts... on va se régaler.
- La dernière fois, tu disais ça aussi et on en a pris pour quatre ans ferme... Si j'avais su que c'était chez un flic, j'aurais jamais accepté.
- Tranquille je te dis... cool ! une webcam... j'en voulais une en plus. Elle a l'air super bien... attends, je fais un gros plan sur ma gueule... elle a l'air bien précise... matte-moi ce piquet de l'image... tu crois que ça fait des macros ?
- Tiens, voilà ma carte d'identité, essaye de zoomer à mort sur mon adresse.
- Ah ! ah ! t'imagine la tête du mec s'il nous voyait ?
www.geocities.com/osz/rob2/wanted.htm

Cette semaine, c'est encore Olivier, 28 ans, qui habite toujours à Choisy, qui voit sa lettre publiée : « Cher PlayStation 2 Magazine, merci d'avoir publié ma lettre le mois dernier. Puisque vous avez aimé recevoir mes douze cils, voici maintenant trois de mes ongles. »
Olivier, merci d'arrêter de te téléporter en petits morceaux chez moi.

par gana@joystick.fr

par François Tarrain

RAS LE BOL QUE JULES VOUS EXPLIQUE LES SECRETS DE L'INTERNET ET SES PIRATES BAPTISÉS CRACKERS. LES TRUCS EN LIGNE, ÇA VOUS CONNAÎT, DEPUIS LE TEMPS...

L'Internet
L'e-commerce au secours de la femme moderne

Avant, pour faire vos courses, il n'y avait pas trente-six solutions : soit vous deviez affronter les embouteillages au volant de votre Austin Mini Cooper S, soit vous deviez vous résoudre à emprunter les longs couloirs de ce moyen de transport ô combien populaire que l'on appelle le Métro. Et dans tous les cas, l'épreuve n'avait finalement rien de bien réjouissant : SDF faisant la manche, embouteillages monstres, cheveux abîmés par la pollution ambiante, risques de se casser un ongle aux portillons du métro... La liste des désagréments et autres turpitudes est longue, et on en vient presque à se demander si ce petit carré Hermès et ce ravissant ensemble Dior méritent autant de sacrifices. Eh bien mesdames, aujourd'hui, il existe une solution radicale pour sortir la tête de ce bourbier dans lequel s'enlise quotidiennement une grande partie de la populace urbaine : l'Internet ! Qu'il s'agisse de faire vos courses, de trouver un spectacle, d'essayer virtuellement la dernière création signée Jean-Paul Gaultier, ou de trouver un Escort Boy pour remplacer Jules un peu décrépi (mais riche), la « toile » d'Internet vous rendra mille services.

iMac For Men

iMac For Women

Un nouveau way of life

Votre fils a de mauvaises notes à l'école ? Découvrez tout le côté pédagogique de l'Internet : promettez-lui, s'il passe en 3e, de lui acheter un joli Jet Falcon 2000 (20 millions de dollars, sans le pilote).

C'est bien simple, si vous tentez l'expérience, votre vie sociale s'en trouvera profondément modifiée. Déchargée de toutes ces tâches ménagères qui ne siéent point à votre statut de femme autonome et libérée, vous aurez désormais tout le temps pour assouvir vos besoins primaires (brunch avec vos amies, club de remise en forme, vacances à Saint Trop'...). Seulement voilà, l'accès à ce média nécessite de bien maîtriser certaines bases informatiques. Un peu plus complexe que les jeux électroniques de vos enfants, l'Internet ne s'adresse clairement pas à tout le monde. Le coût d'une mise en service implique, en effet, un investissement initial non négligeable, et l'apprentissage de la navigation sur la toile une certaine gymnastique intellectuelle. Mais ne vous inquiétez pas : pour échapper à toute la phase d'installation et de configuration si rébarbative, il vous suffira de titiller la corde sensible de votre conjoint (si vous êtes célibataire, lisez notre article paru le mois dernier sur le sujet). Expliquez-lui, par exemple, que les sites de courtage en ligne lui permettront de connaître en temps réel la santé de son portefeuille d'actions. Soyez convaincante en lui affirmant que l'on peut changer en trois clics de souris la couleur et les options de sa future Porsche et le détailler sous tous les angles... Votre force de persuasion finira bien par avoir raison de sa réticence !

Jules a la carte

Lorsque votre iMac rutilant (la version bleue est charmante) est enfin configuré, toutes les possibilités de l'Internet vous sont enfin accessibles. Dès lors, il ne vous reste plus qu'à assimiler deux informations importantes : découvrir tous les sites commerciaux indispensables à votre confort de vie (en France, comme à l'étranger, l'Internet n'ayant pas de frontières) et apprendre par cœur le numéro de carte bancaire de votre mec (que vous devez, selon toute logique, déjà connaître). Voilà, vous êtes devenue une véritable cyber-acheteuse ! Alors bon surf, et surtout ne vous laissez pas intimider par ces mass-médias qui n'arrêtent pas d'accuser l'Internet de faciliter la fraude à la carte bancaire. Votre cher conjoint en possède très certainement plusieurs et n'est pas à quelques débits supplémentaires près sur son compte ! S'il vous aime, c'est aussi un peu pour ça...

Des amis arrivent à l'improviste chez vous pour un brunch ? Pas de panique, la solution tient en quelques mots : vente en ligne de mets raffinés !

- **NAVIGATEUR :** C'est le logiciel qui vous permet de « surfer » sur le Net. Pas la peine de connaître toutes ses fonctions sur le bout des doigts, ça risquerait de mettre à mal votre manucure.
- **FOURNISSEUR D'ACCÈS :** C'est cet intervenant qui vous permet d'accéder à l'Internet, via votre ligne téléphonique. Certains fournisseurs offrent des abonnements gratuits, mais c'est tellement cheap, que vous opterez plutôt pour un forfait ADSL Netissimo (2 à 1000 francs par mois).
- **CRACKER :** Le cracker est une sorte de sauvageon du Net. Appelé aussi pirate, il passe ses journées à faire du « terrorisme informatique » sur les sites les plus visités.
- **PAIEMENT SÉCURISÉ :** Phrase type à jeter à la figure de votre mec, lorsqu'il vous fait remarquer que les achats sur le Net peuvent entraîner des fraudes.
- **COOKIE :** Nom donné à un délicieux biscuit chocolaté, et également employé en informatique. On ne sait pas pourquoi, mais il doit y avoir une raison.
- **PROTOCOLE HTML :** On vous fera grâce d'une obscure explication sur la signification de ce terme, pour ne garder que l'essentiel : c'est le genre de terme qui vous fera passer pour une véritable experte auprès de vos copines (« C'est grâce au langage HTML que l'Internet est beaucoup plus agréable que le Minitel. »).
- **IMAC :** Objet de décoration avant-gardiste, très cher, pouvant accessoirement servir d'ordinateur.

Tricheurs !

POWERLINE
MINITEL
3615 PlayStation*
08 36 68 22 02*
PS2
PlayStation 2
Toutes les solutions
des meilleurs jeux PlayStation 2 et PlayStation.
Des spécialistes en direct.

Ce mois-ci, quatre titres au programme des Versions Longues. Le fabuleux Rayman 2 va vous dévoiler ses options secrètes, dont la possibilité de jouer au football ! Silent Scope, quant à lui, ne vous proposera que des astuces pour corser vos missions. Tout avoir sans débourser une thune à Theme Park World ? Ce sera désormais possible grâce à des codes pour obtenir tous les achats gratuits. Pour finir, sur Smuggler's Run vous pourrez courir avec une voiture invisible et obtenir du temps supplémentaire. Haaaa ! Que la vie est difficile...

Versions longues

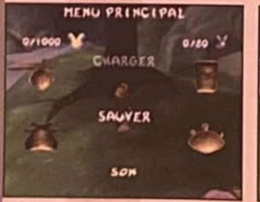
par Kendy Ty

Rayman 2 : Revolution

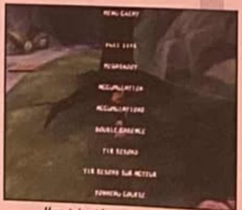
Cheat mode

Allez dans n'importe quel niveau sauf le premier, puis entrez dans le menu des options de la Pause. Sélectionnez « Son », puis placez votre curseur sur « Muet ». Maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites L2, R2, L2, R2, L2, R2. Le menu de Cheat devrait ensuite apparaître.

Placez votre curseur sur « Muet ».



Faites la Pause, puis allez dans « Son ».



Une tripoté d'options apparaîtront !

Cartes multijoueur secrètes

Allez sur le menu principal, puis entrez dans le menu des options. Sélectionnez « Langue » puis « Voix ». Ensuite placez votre curseur sur « Raymanian » et maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 en faisant L2, R2, L2, R2, L2, R2. Trois nouvelles cartes multijoueur devraient apparaître.

Sélectionnez « Langue ».

Dans le menu « Voix », placez votre curseur sur « Raymanian ».

Les stages Glob Disc, Missiles Dog Fight et Baby Soccer seront disponibles !

Silent Scope

Stages miroirs

Sur l'écran de sélection des modes, faites ◁◁▷ ▣ ▽▽△◬ △▷▽△ ◁▽▣. Les missions seront inversées.

Effectuer les bidouilles sur cet écran !

Mode Turbo

Sur l'écran de sélection des modes, faites ▽◬△▣◬▽▷▽▷▣◬.

Enlever la lunette de tir

Sur l'écran de sélection des modes, faites ▷▽▷▣▷▽▷ ▣.

Fini le zoom de la lunette !

Enlever le réticule

Sur l'écran de sélection des modes, faites ▷ trois fois, ▣.

Le point de ciblage a disparu !

Mode Love

Sur l'écran de sélection des modes, faites ◁▷▷▣◬.

Enlever le marquage des ennemis

Sur l'écran de sélection des modes, faites ▷ quatre fois, ◁▽△▷.

Mode dissimulation

Sur l'écran de sélection des modes, faites ▷▽▷▣△▣▣◬▽▷▽ ▷▣◬.

Tous les ennemis sont invisibles !

Theme Park World Roller Coaster

Tous les achats sont gratuits

Dans le parc, faites huit fois cette combinaison : ◁▽ ⊗◎. Un son vous avertira que l'astuce est enclenchée.

Golden Tickets

Dans le parc, faites quatre fois cette combinaison : △▽◁▷◎ ▷◁▽△◎.

Un numéro s'affiche à côté de l'icone du billet jaune.

Tous les items de recherche

Dans le parc, faites neuf fois cette combinaison : △▽△▽◁ △▽△▽▷.

Smuggler's Run

Invisibilité

Faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Voitures légères

Faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Pas de gravité

Faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, R2, R1, R2, △ trois fois.

Temps supplémentaire

Faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, L2, R2, ▷ trois fois.

Moins de temps

Faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R2, L2, L1, R1, ◁ trois fois.

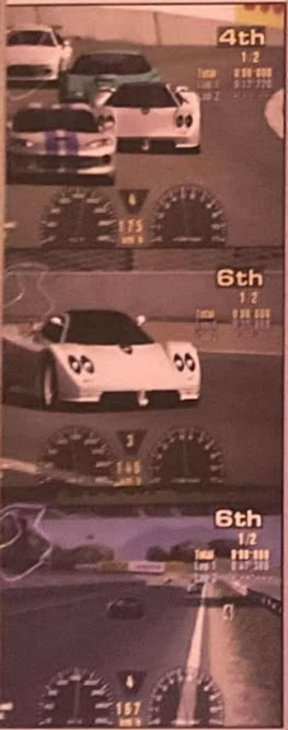
CD de démos

par Kendy Ty

Ce mois-ci, une seule démo jouable, mais pas des moindres : celle du très attendu GT3 ! Autrement, comme à l'accoutumée, on n'oubliera pas les petites vidéos du CD, qui nourriront une nouvelle fois vos fantasmes, avec notamment du sport, de l'aviation et de la gestion de parc d'attractions !

Précision du développeur de GT3

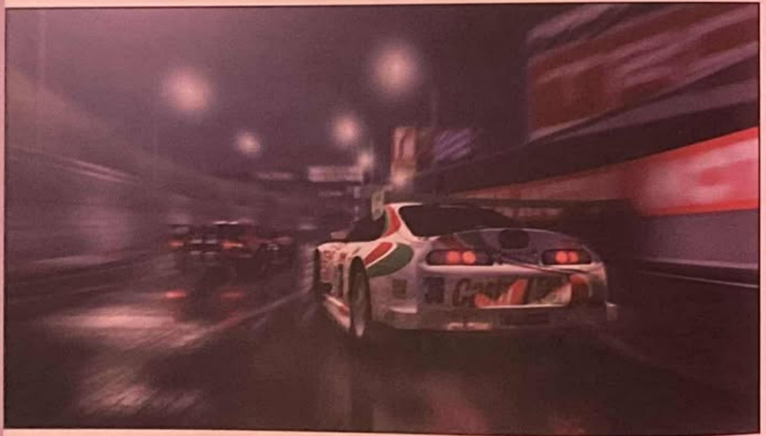
« L'équipe de GT3 vous informe que le jeu que vous allez essayer est toujours en développement et loin de la version finale. Le jeu complet présentera des graphismes approfondis ainsi que des séquences améliorées actuellement absentes dans cette version. »



Gran Turismo 3

Éditeur : Sony C.E. — Genre : Course de voitures - 1 joueur — Démo limitée à 120 secondes

Qu'est-ce qui est rond, bleu d'un côté et qui va vous river sur votre chaise la manette à la main devant votre téléviseur ? Le nouveau CD de Play2Mag bien sûr ! Cette démo de GT3 est l'une des toutes premières versions que nous avons pu voir tourner sur la PS2. C'est la raison pour laquelle nous tenons à préciser que le soft définitif promettra bien plus d'options et, bien évidemment, plus d'automobiles. En ce qui concerne la réalisation de cette démo jouable sur deux circuits (Trial Moutain et Laguna Seca), il faut savoir que le titre n'est pas représentatif des dernières moutures bêta, que nous avons eu la chance de pouvoir observer et qui proposaient en sus des effets météo de toute beauté ainsi que des modélisations de piste bien plus complexes. Vous l'aurez compris, le futur risque de vous surprendre davantage. Mais pour l'instant, cela constitue tout de même un beau cadeau de printemps que de pouvoir vous offrir un moment de conduite inoubliable via trois luxueuses bagnoles de rêve, à savoir la Nissan Nismo GTR, la Ruf CTR2 et la Pagani C12. Une chose est certaine : GT3 n'a perdu aucune de ses vertus enivrantes pour ce qui est du plaisir de pilotage. Très réaliste, il s'avère toujours aussi jouissif d'optimiser les tracés des circuits et d'atteindre la perfection dans le timing des virages. De plus, parmi les nombreuses images qui resteront gravées dans votre mémoire, vous pourrez découvrir ces rayons de soleil assez chaleureux pour vous apporter du baume au cœur, ces petits rideaux de lumière traversant les cimes touffues des arbres telle une grâce divine accordée le temps d'une course. Bref, la démo de GT3 comblera toutes vos pulsions jusqu'à la date de sortie de la mouture finale, prévue pour juin 2001. Et pour finir en apothéose, retenez cette citation de l'écrivain italien Filipo Tommaso Marinetti qui s'applique ici avec pertinence : « La splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle : la beauté de la vitesse. »



- ⊗ : Accélération
- ▢ : Freinage
- ◎ : Frein à main
- △ : Marche arrière
- L1 : Rétroviseur
- R1 : Changer de vue (au nombre de 2)
- L2 et R2 : Changement de vitesse en mode Manuel

PRÉCAUTIONS Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

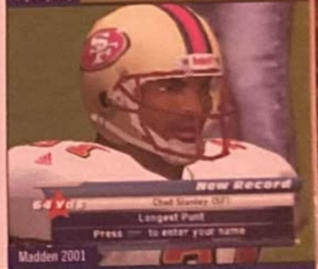
F1 Championship

Sky Odyssey

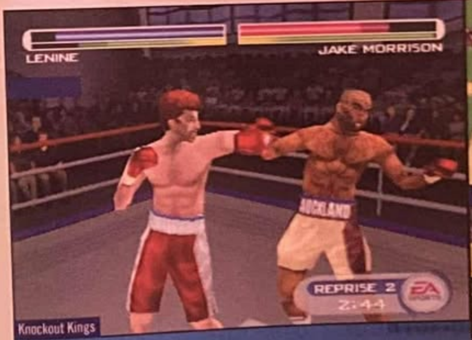
Vidéos

En guise de vidéos, vous découvrirez, dans ce nouveau CD, toute une tripotée d'extraits issus de titres estampillés Electronic Arts, avec une grande majorité de softs dédiés au sport, bien évidemment. L'éditeur ne trahit décidément pas sa préférence pour ce genre de titres, qu'il maîtrise d'ailleurs avec beaucoup de dextérité. On commence par la course automobile avec **F1 Championship**, une simulation réaliste truffée de paramètres assez sophistiqués pour vous immerger rapidement dans l'ambiance de compétition d'un véritable Grand Prix. Senna aurait adoré. On continue ce voyage virtuel avec du football américain, une discipline encore méconnue dans nos belles contrées et qui s'apparente à du rugby avec protections et casque. **Madden 2001** propose des vues de caméra identiques à celles des retransmissions télévisées ainsi que des animations tout bonnement naturelles ! Mais ne vous y trompez pas, ça n'est que du jeu ! Pour clore ce petit tour d'horizon du sport, rien ne vaut une petite séquence de boxe grâce à **Knockout Kings**. Les crochets et les uppercuts vont fuser de toutes parts avec toujours autant de soucis du détail. Passons ensuite à une autre catégorie de softs plus intellectuelle. **Theme Park World** vous met dans la peau d'un homme d'affaires bercé par des préceptes capitalistes et dont les parcs d'attractions constituent son fonds de commerce. De la gestion financière mais aussi un minimum de savoir-faire en matière d'aménagement du territoire. Qui a dit que les jeux vidéo étaient forcément violents et stériles ? Pour terminer, **Sky Odyssey** vous dévoile les joies du pilotage aérien. Le rêve d'Icare dans toute sa splendeur qui ne manquera pas également de vous faire baver.

Sky Odyssey



Madden 2001



Knockout Kings

Theme Park World

Madden 2001

Récap

Kof, kof… Hmm… Comment dire… Alors voilà, le printemps arrive… C'est fou comme il fait beau en ce moment. Un peu froid, mais beau quand même. C'est cool, hein ? Par contre, les sorties PS2, ben, elles, elles semblent pas pressées d'éclore… Ça fait un peu pitié, deux petits tests esseulés. C'est presque déprimant ! Bah, nous on n'y peut rien. Tout ce qu'on peut faire, c'est tous hurler à l'unisson, à l'attention de nos amis les développeurs : VOUS ALLEZ LES SORTIR VOS @%$#¤ DE BONS JEUX !!!!!

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 36 68 24 68 **	01 41 06 59 97	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71 **	01 41 06 59 95	Lun, Mer, Ven 17h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	01 41 06 96 75	Du Lun au Ven 9h30-13h/ 14h-18h30
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.infogrames.fr	08 92 68 30 20 **	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 **	01 46 01 54 01	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 36 68 57 75 **	01 41 06 59 95	Du Lun au Ven 10h-13h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 **	08 03 09 41 64 (1,09F/min)	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 **	-	-

*2,23F/min - **2,21F/min - ***0,99 F/min

En magasin… pas dans Play2Mag ?

Attention : n'étant pas médium, nous vous indiquons, chaque mois, la liste des jeux qui « pourraient » être en vente en magasin avant de passer par la case Test… Il n'y a donc aucune certitude de notre part, simplement une légère suspicion quant à la propension de certains éditeurs à omettre de nous envoyer les versions tests de leurs jeux, hum, comment dire… un peu pourris ! La morale de l'histoire : mieux vaut être parano et en faire un peu trop, qu'être « négligeant » et se faire blouser…

Street Fighter Ex 3

Sky Surfer

Evergrace

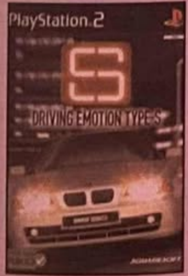
Gun Griffon Blaze

Silpheed

Exceptionnel !

En avril, la rédaction loue cet emplacement à tout éditeur décidé à sortir de bons jeux. Attention, cette offre n'est valable qu'un mois ! »

À éviter



	Jean Santoni	Dave Martinyuk	Grégory Szriftgiser	Angel Davila	Julien Chièze	François Tarrain
Oni	5	6	5	6	4	5
NBA Live 2000	6	5	5	6	6	5

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

Le site du mois

Alone in the Dark
www.aloneinthedark.com

Le très attendu quatrième opus du Survival Horror made in France s'offre un site entièrement dédié à sa cause. Au programme, quelques trailers, une galerie de photos, un synopsis, un descriptif des personnages et quelques informations distillées au compte-gouttes. L'habillage du site est réussi, une petite musique de fond lancinante vous met dans l'ambiance et l'ensemble est en français ! Seul hic : la dernière mise à jour date de novembre dernier. Bah, c'est un complément parfait aux nombreux articles que nous avons prévus sur Alone in the Dark 4 (voir le Story-board dans ce numéro).

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HOP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 19 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini nnini@hfp.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando et François Tarrain
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas
Correctrice : Coumba Diop et Anne Pavan.
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Arnaud Chaudron, Julien Chièze, Jérôme Darnaudet, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Géroult, Stéphane Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinyuk, Christophe Narbonne, Karine Nitkiewicz, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Séfrin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joseba Urruela
Rédacteur graphiste : Joseba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé et Stéphane Noël.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX, le_pixx@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Fenoua (01 41 34 88 33) - jffenoua@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Royé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr
Anne Levavasseur

SERVICE ABONNEMENT
01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Hafiba, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture : Gran Turismo 3
© Polyphony Digital/Sony C.E.
Ce numéro comprend un CD-Rom déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Frédéric Lapalus et Guillaume Petetin.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

ASTUCES & CODES INÉDITS
3615 CHEAT
2,21 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| Date et signature obligatoires :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ____________________

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_| LPQ51

e-mail : ____________________

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Le mois prochain

C'est marrant, mais à chaque fois que l'on prépare un nouveau numéro de Play2Mag, on se dit que l'actualité n'est pas franchement folichonne, que les projets vraiment excitants se font rares et que, finalement, la période des vaches maigres dure un peu trop longtemps à notre goût... Et le paradoxe dans tout ça, c'est qu'à chaque fois, on arrive à être étonné par la qualité de certains titres en préparation. Ça nous permet de garder un espoir intact concernant l'avenir de la PS2 ! Entre Quake 3, Winning Eleven 5 (le nom japonais de la mythique saga ISS), Alone in the Dark 4 ou encore Kengo et The Tournament, on n'est pas si mal loti que ça, finalement...

Reportages

- Quake 3
- Winning Eleven 5
- Alone in the Dark 4
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles

Tests

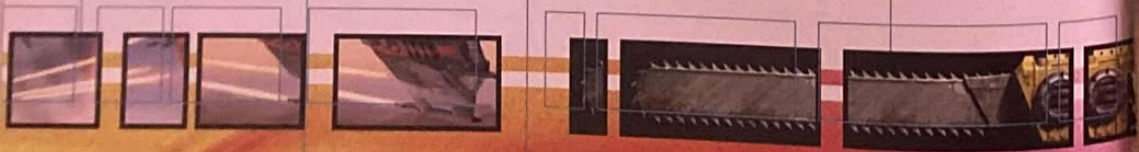
- Kengo
- Star Wars : Starfighter
- Knockout Kings 2001...

Et toute l'actualité PS2...

L'arme fatale en test

THE TOURNAMENT

Le prochain PlayStation 2 Magazine sera en kiosque le 5 avril 2001



Bière Heineken
L'esprit bière par Heineken
MARQUE DÉPOSÉE
Heineken
Heineken est en vente aux Bains Douches :
7, rue Bourg l'Abbé - 75003 Paris
www.heineken.fr
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.